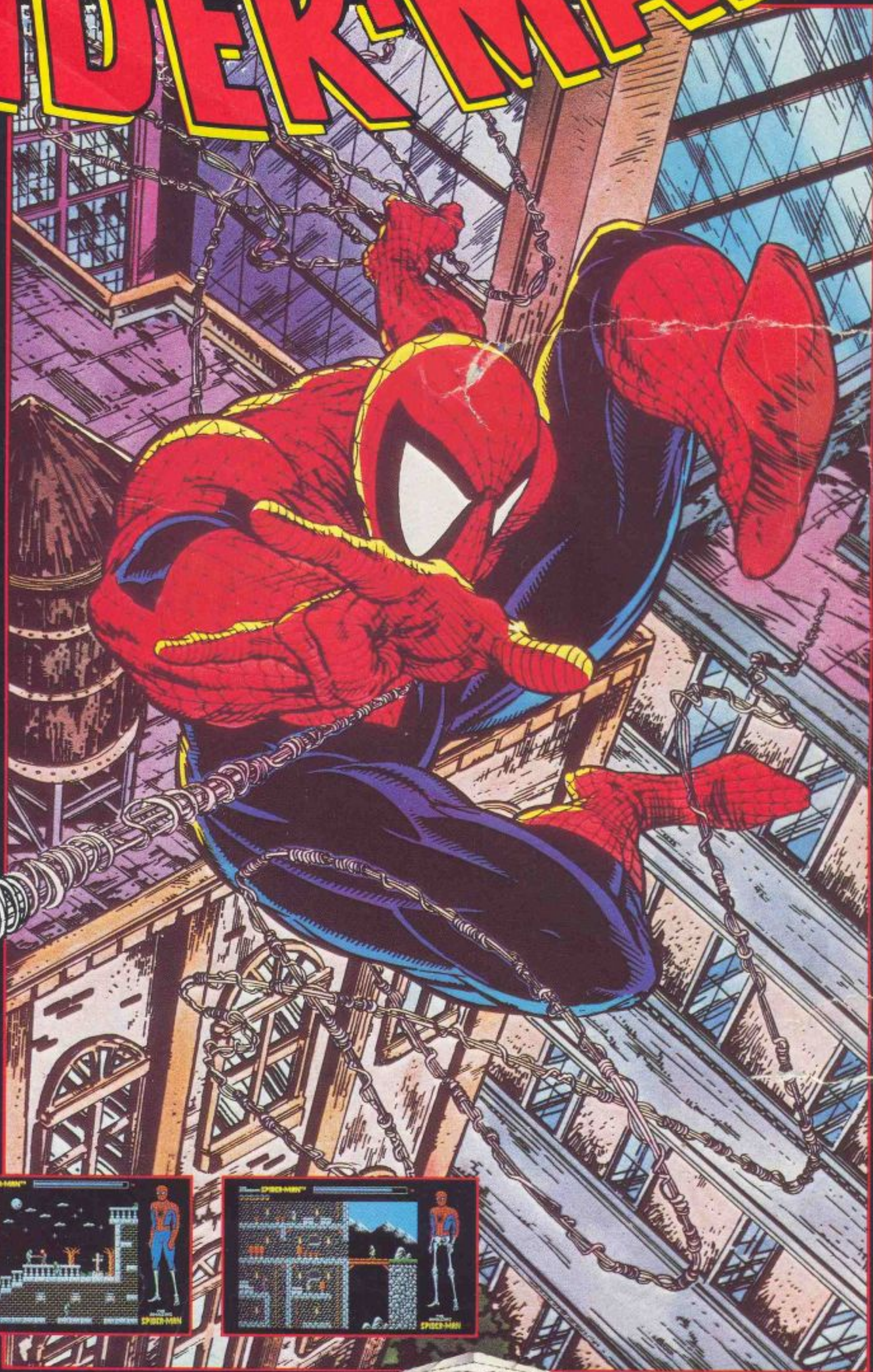
NOVEMBRE 1990 - Anno V Numero 50 - Lire 4000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70
VIDEO
ZZAP!
8 BIT
GAMES
CONSOLE
MEDAGLIA D'ORO A
GOLDEN AXE
SPECIALE CONSOLE
ZZAP! VI GUIDA
NELLA SCELTA DELLA
'MACCHINA DA GIOCO'
WRATH OF THE DEMON
LA 'MERAVIGLIA'
SU CARTUCCIA
PER IL COMMODORE 64
INSERTO
SPECIALE
US GOLD

the AMAZING
SPIDER-MAN®
Assumi il ruolo del personaggio favorito di Marvel, Spider-Man, in un' avvincente corsa contro il tempo. Il tuo temibile avversario MYSTERIO ha rapito Mary Jane e l'ha nascosta negli Studio Rockwell. Ci sono più di 50 set da cercare, ogni set con diaboliche trappole messe dal suo avversario.
* striscia attraverso fogne infestate da ratti velenosi, sbalordisciti ad ogni cambiamento di gravità.
* Difenditi dalle mummie meccaniche delle tombe antiche.
*Combatti contro Godzilla sui grattaceli di Manhattan.
* Esplora le miniere d'oro dell'ovest minate di alti esplosivi!
* Dondolati con le ragnatele sopra i castelli circondati da squali e da trappole di fuoco.
SCREEN SHOTS ARE FROM THE AMIGA VERSION
Il sorprendente Spider-Man ti farà arrampicare sui muri!
Spider-Man, Mysterio e tutti i personaggi di Marvel e le loro caratteristiche sono stati registrati dalla Marvel Entertainment Group Inc.
e sono utilizzati con il loro permesso.
EMPIRE
Il sorprendente Spider-Man è prodotto sotto licenza della Marvel Entertainment Group Inc.

the Basket Manager®

PREZZI CONSIGLIATI
C 64 (CASS.): £. 24.000
C 64 (DK): £ 24.000
AMIGA: £ 39.000
ATARI ST: £ 39.000
PC IBM & CO.: £ 39.000

G.P. TENNIS MANAGER

SIMULMONDO

ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

SIMULMONDO S.R.L. · VIALE BERTI PICHAT, 26 · 40127 BOLOGNA (ITALIA) · TEL. 051/251338 · FAX 051/6570349

NUOVI CPC 464 PLUS - CPC 1628 PLUS - GX 4000

I PIÙ NUOVI DEL MONDO!

ALTRO CHE SEMPLICI VIDEOGIOCHI...

Finalmente sono arrivati i fantastici megagames Amstrad! Veri computer da fare impallidire tutti gli altri videogiochi.
Adesso puoi scegliere fra la Superconsolle GX 4000 a cartucce ROM (249.000) o il CPC 464 PLUS a cassette; oppure il CPC 6128 PLUS a dischetti da 3".

Gioca su veri computer, lascia indietro gli altri; e le cassette Amstrad che hai già vanno sempre bene!
Tempo di regali, tempo di Amstrad!
Li trovi qui
presso tutti i rivenditori Amstrad.
Cercali su Amstrad Magazine in edicola, (oppure telefona a Pronto Amstrad. 02/26410511.)

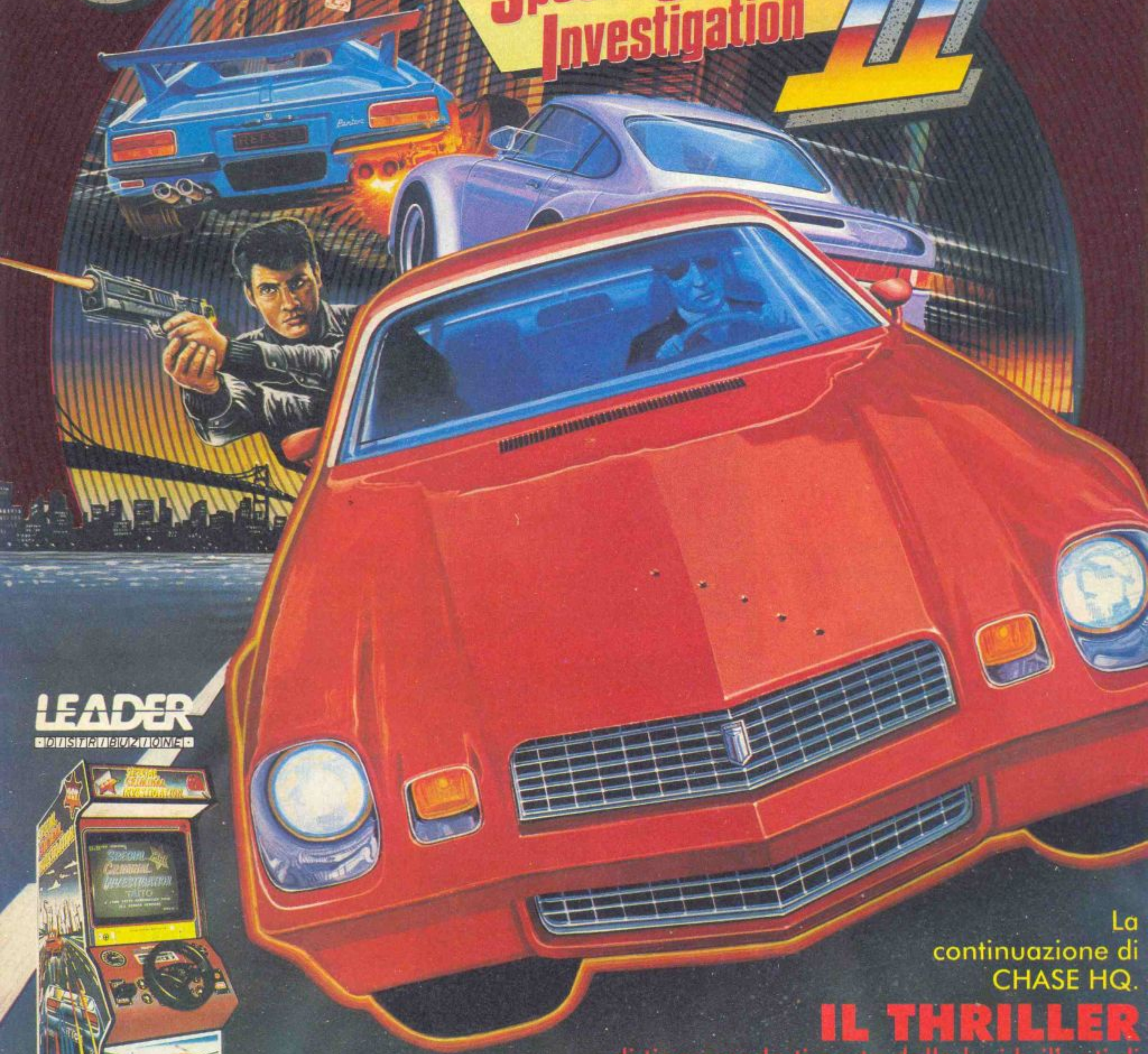
Cognome ____________
Nome ____________ Età ______
Via ____________
____
N. ______
Cap ______
Città ______
____

AMSTRAD

Cogito...

... ergo ...

... sum!

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello
Capo Redattore: Giorgio Baratto **Redattori:** Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Marco Galardi, Marco Auletta, Simone Crosignani, Carlo Santagostino **Videoimpaginazione**: Max Di Bello, Peter Dusek Smith
Grafica: Donatella Elia **Indirizzo Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **VIDEOTEL Mailbox:** 013171679 **Computer Grafica e DTP Service:** BrEnt Informatica & Telematica - Centola (SA) Tel. (0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concess. di pubblicità**: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbon. 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

CHASE H.Q. II
Special Criminal Investigation
LEADER
DISTRIBUZIONE
La
continuazione di
CHASE HQ.
IL THRILLER
di tipo arcade ti porta dalle luci brillanti di
Parigi all'aspro terreno del Sahara.
LA TUA MISSIONE: inseguire e arrestare i pericolosi criminali.
TAITO
ocean
Disponibile per:
C64 e AMSTRAD su cartuccia
AMIGA L. 29.000
ATARI ST L. 49.000
SPEC. Cassetta L. 19.500

EDITORIALE

Anno V - Numero 50

ORIGINALITA'?

A volte, si sa, anche senza volerlo ci si scopre originali: è il caso di questo numero cinquanta di Zzap! che, se da una parte non sembra per niente speciale (mancano le 'solite' trovate come la retrospettiva dei precedenti 49 numeri, il 'mega sommario' di recensioni e trucchi, e così via), dall'altra vi regala uno speciale sulle console 'strappando' ben otto pagine all'editore e senza alcun sovrapprezzo! Ecco perché questo numero è più 'grasso' del solito... ma parlando di originalità possiamo anticiparvi che qualcosa l'avevamo preparata (o meglio, è ancora in allestimento) per festeggiare questo 'mezzo secolo' numerico, ed è il nostro ingresso nel mondo delle console, un ingresso 'ufficiale' che lo speciale di questo mese preannuncia in parte, ma che promette di essere ben più concreto di quello che persino noi ci aspettavamo.
Allora, come ha detto anche Carlo nella Posta, non bruciate ancora questo numero, perché le vostre proposte continuano ad arrivare in redazione, e sarà divertente vagliarle e preparare, stavolta in tempo, qualcosa per il fantasmagorico numero cinquantuno, che segna — in un certo senso — la rinascita di Zzap! in un mondo ludico che, diciamocelo pure, cominciava ad andarci troppo stretto.
E, tanto per fare un augurio festeggiando, grazie a tutti per averci seguito finora e... che gli otto bit vivano ancora a lungo (magari assieme alle console, visto che anch'esse sono quasi tutte loro 'sorellastre' per i microprocessori utilizzati).

Bonaventura Di Bello

[N.B. I prezzi, ove presenti, si intendono a puro titolo indicativo, pertanto fate una capatina dal vostro negoziante di fiducia e informatevi meglio... non si sa mai].

PREVIEW

L'IRA DEI POTENTI

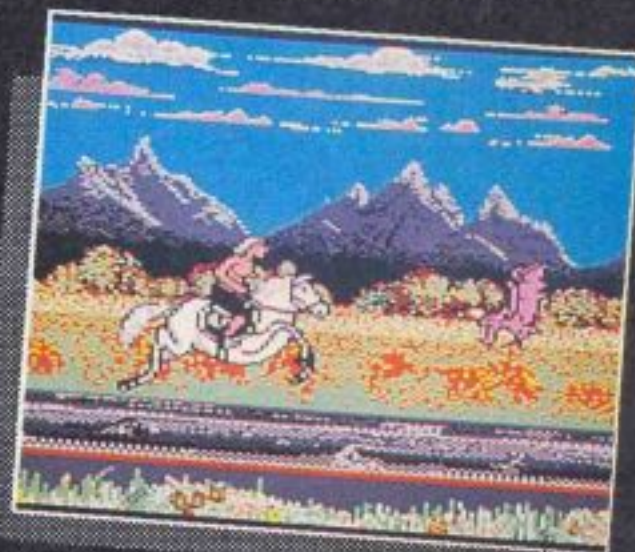
Quante volte andando da un amico Amighista siete arrossiti fino alla punta dei piedi vedendo Beast con i suoi bei parallasse e la sua grafica mega? Innumerevoli, penso, ma ecco l'occasione per riscattarsi.

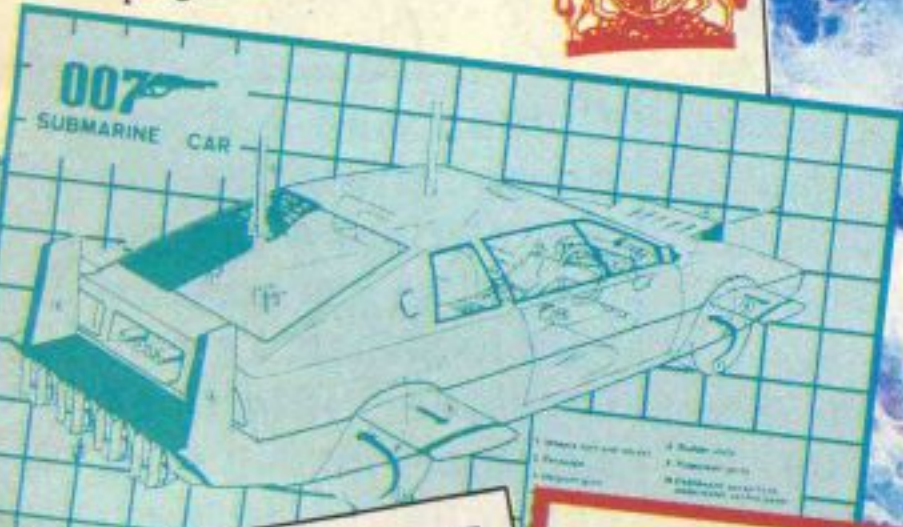
Innanzitutto, mettiamo le mani avanti (non nel senso maniacale): questo gioco, Wrath Of The Demon, verrà realizzato per la Readysoft ESCLUSIVAMENTE su cartuccia, sia per favorire il C64GS, sia per evitare la pirateria e sia per avere risultati molto migliori. In origine infatti questo gioco era nato su ben tre dischetti a doppia faccia, e non era proprio il massimo delle comodità. I "capoccia" hanno così deciso di trasferire tutto su una comodissima cartuccia, che ha permesso i virtuosismi eseguiti dai programmatori.

Il gioco in sostanza è una specie di clone di Beast (per quanto gli autori lo neghino disperatamente) con più strategia, più azione e più vasto, con nuove sezioni a cavallo e così via.

La trama è abbastanza classica, con un demon abbastanza incavolato (la wrath=ira del demon=demone del titolo del gioco) che ha rapito una certa fanciulla che vi sta molto a cuore (mamma mia, che voglia di scrivere quore!) e il vostro compito è appunto quello di andarla a liberare superando mille ostacoli.

La realizzazione tecnica della versione C64 è quanto di più spettacolare io abbia mai visto su un piccolo C64 (beh, aspettando Armalyte II - la preview sul prossimo numero), grafica coloratissima con avversari molto animati e enormi (guardare le foto per credere). La prova più lampante di quello che ho detto viene da Simone, al quale ho mostrato le foto. Il suo commento è stato "ah, si, bello, ma me le avevi già fatte vedere su quel comunicato là... Ei, ma queste non sono le stesse per Amiga! Sono quelle per C64! Galattico!!!" dopodiché gli ho fatto notare che la versione di Beast per Spectrum (presto recensita) era mooooolto peggio, ma questo non centra, vero BDB?

Ad ogni modo, Wrath of The Demon promette di essere il miglior gioco per C64 mai visto in giro, e diciamolo, questo grazie soprattutto al supporto. E dire che c'è chi sostiene che è inutile fare giochi su cartuccia...

L'uscita di questo gioco è prevista per fine anno, ovvero un fantastico regalo di Natale per tutti i sessantaquattristi. Aloha!

JAMES BOND 007
LA SPIA CHE MI AMAVA
·E' Bond · E' ritornato · E' 007
James Bond ritorna in una corsa classica piena di azione contro il tempo per salvare il mondo dal folle Karl Stromberg assetato di potere.
Usate la vostra abilità per porre fine alla minaccia di dominio universale cercando di battere i mercenari di Stromberg e di evitare una guerra nucleare tra l'Est e l'Ovest.
Serie di inseguimenti esilaranti su terra e sott'acqua con la Lotus di 007 appositamente truccata ed armata fino ai denti.
Con sparatorie nello stile di duelli da sala giochi, azione a diversi livelli e codici supersegreti da decifrare, questo è il classico del brivido più veloce ed interessante mai presentato.
Non lasciatevi sfuggire "La spia che mi amava" – un tour de force da programmare!
TOP SECRET
007
SUBMARINE CAR
ALBERT R. BROCCOLI
ROGER MOORE
IAN FLEMING'S
JAMES BOND 007
THE SPY WHO LOVED ME
ALBERT R. BROCCOLI
BARBARA BACH
CURT JURGENS
LEWIS GILBERT
CHRISTOPHER WOOD & RICHARD MAIBAUM
MARVIN HAMLISCH
PANAVISION
MGM/UA
Available on Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128.
Programmed by: The Kremlin
1990 Eon Productions Ltd/MAC B. Inc. The Spy Who Loved Me
© 1977 Danjaq S.A. All rights reserved.
© 1977 United Artists Company. All rights reserved.
Gun Logo Symbol © Danjaq S.A. and United Artists Company.
All rights reserved.
'Lotus' & 'Esprit' are registered trademarks of Group Lotus plc
Artwork & Packaging © 1990 Domark Ltd
Published by Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Rd, London SW15 1PR.
Tel: +44(0) 81 780 2224
Amiga & Atari ST Screenshots
DOMARK
LEADER

Virgin, C64
c/d L. 19.500/25.000

GOLDE

ZZAP! MEDAGLIA D'ORO

Il caro vecchio Death Adder ha deciso di scendere in città e divertirsi con il suo bell'ascione dorato pesante due quintali. Lui e la sua nutritissima banda di scagnozzi stavano giusto facendo un giro sull'ottovolante quando PER SBAGLIO a Death Adder scivola via il suo gingillo e cade tra la folla. Risultato? Trentaquattro morti, due feriti e un raccomandato. Guarda caso tra i trentaquattro morti c'erano anche i parenti di tre noti attaccabrighe, tali Ax=Battler, un barbaro armato con uno spadone, Tyris=Flare, una maga armata di una spada corta e Gilius=Thunderhead, un noto tappo attaccabrighe scappato di recente dall'ospizio dei poveri grazie all'aiuto di quella che lui chiama Bessie, la sua fida ascia. Questo nanerottolo d'età avanzata è il più pericoloso del gruppo, infatti crede che la sua ascia sia una persona, e se si sporca di sangue la lama deve per forza ammazzare qualcuno. Questo crea dei paurosi circoli viziosi, e rende questo buffo ometto abbastanza pericoloso e soprattutto pazzo.Per quanto riguarda gli altri due, niente di speciale. Il barbaro è un crudele bidello di una scuola di quarto oggiaro, e usa la spada anche sul lavoro, mentre la maga fa credere agli altri di essere tale somministrando alla fola a velocità incredibile notevoli quantità di stupefacenti vari che vanno dalla cocaina al prosciutto cotto passando per le foto di BDB magro (e se non sono stupefacenti quelle...).

Questi tre si ritrovano dopo la strage davanti alla locanda per avventurieri "da Giggi er Puzzone" e decidono di tirare a sorte per vedere chi sarà il fortunato che dovrà ammazzare tutti gli scagnozzi di Death Adder e successivamente Death Adder in persona.

Il compito però non è tanto facile, infatti DA ha noleggiato attraverso un'agenzia di collocamento diversi guardiaspalle, che sono un bruto armato con una mazza chiodata, un bruto

Golden Axe è il mio gioco preferito su MegaDrive, e qui sul C64 mi sa che tra poco sarà lo stesso. La conversione infatti è superba, i fondali sono dettagliatissimi e gli sprites sembrano quelli del coin-op, con tutti i frames originali! La cosa un po' seccante è che non si possa giocare in doppio, ma il disappunto passa presto e ci si ritrova a giocare come dei dannati. Vai Steve Crow, sei tutti noi!

WOW! Non vedevo una conversione così dai tempi di Jail Break (scherzavo). La grafica è praticamente identica (ma come cavolo avranno fatto?) e il sonoro è ultrasuperiperrealistico. I Maniacs of Noise hanno dato il meglio di sé stessi, e il team di programmazione pure. Non c'è che dire, veramente strabiliante. E pensare che 'sti qui stanno programmando anche Special Criminal Investigation!!!

armato di mazzone, uno scheletro (anche lui bruto) armato di spada e scudo, una bruta armata d'ascia e due dinosauri (sempre bruti) capaci di menare codate e sparare fiamme.

I tre però hanno un'arma segreta: sebbene la maga sia specializzata nel distribuire droghe, anche gli altri due non scherzano e hanno a disposizione degli incantesimi un po' meno potenti ma lo stesso cattivi, che fanno credere ai nemici (grazie alle sostanze ingerite) di subire come dei dannati e di conseguenza li ammazzano (mai sentito parlare di botte psicosomatiche?).

Le loro riserve di stupefacenti però sono alquanto limitate, e per rimediare alcuni nani spacciatori ogni tanto corrono avanti e indietro vendendo merce. Questi tappi però sono un po' tirchi e tirano molto sul prezzo, quindi l'unico modo di avere la "roba" in fretta è quello di prenderli a calci.

Il problema è però che durante la notte gli spacciatori vi assaltano e tentano di rubarvi le dosi rimaste, fortunatamente però i tre hanno il sonno leggero e li beccano sempre sul più bello. Da notare poi che, intanto che c'erano, hanno deciso di andare a salvare un re e una regina che si trovavano lì per caso. Strana la vita, nevvero?

Golden Axe è uno dei miei giochi preferiti in assoluto, ed è un piacere vedere come lo hanno convertito gli esaltati della Probe: hanno davvero fatto un capolavoro. La mancanza però del gioco in coppia mutila un po' quello che per me sarebbe stato il miglior gioco in assoluto sul C64 (lo so che sarebbe stato un po' impossibile inserirlo, però mi dispiace!), ma la giocabilità è davvero a livelli estremi. Se tutti i programmatori fossero così...

PRESENTAZIONE 96%

Caricamento eccellente, un sacco di screen di intermezzo e aspetto generale ottimo.

GRAFICA 97%

E' il coni-op! Giuro!

SONORO 93%

Buona la musica introduttiva di Wally Beben e convincenti effetti sonori durante il gioco.

APPETIBILITA' 97%

L'azione "compulsiva" vi terrà attaccati allo schermo immediatamente.

LONGEVITA' 94%

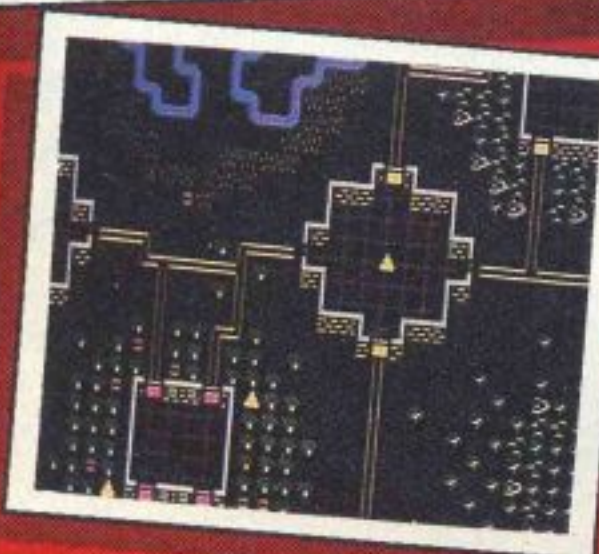
Il livello di difficoltà è settato superbamente e di conseguenza la giocabilità è presente in dosi massicce.

GLOBALE 96%

Il miglior gioco nel suo genere, la miglior conversione da coin-op e uno dei migliori giochi di tutti i tempi.

LORD OF CHAOS

64

Sulla scia del loro strabiliante successo Laser Squad (che per qualche strano motivo non è mai stato recensito), la fortunata Blade Software ci presenta un gioco strategico-fantasy che ricorda molto il loro primo successo.
In questo nuovo sforzo binario, impersonate un mago molto ambizioso che vuole conquistare il mondo intero (aah! Finalmente si fa il cattivo!). Ma cominciamo dal principio.
In origine la terra era u luogo davvero meraviglioso, avete presente, no? I pianeta era governato da maghi buoni e potenti, e tutto andava per il meglio. Questa società però soffriva per la troppa energia magica lasciata inutilizzata, che lentamente creava un senso di oppressione. Il Mana, questo il nome dell'energia primaria, non poteva più essere contenuto dai maghi e causava gravi danni dappertutto creando strane creature e via dicendo. Addirittura, i morti tornarono in vita, creando grande sconquasso fino a che la Ubi Soft non li scritturò, ma questa è un'altra storia. la popolazione disperata attaccò così i maghi pensando a loro come gli artefici dei vari disordini. Facendo così speravano di dar fine ai disagi, ma, ovviamente, non fu così. I maghi resistettero, dopodiché a guerra finita andarono ad indagare da dove venisse fuori tutta quella energia. ben presto scoprirono che era dovuta a una specie di porta dimensionale, e subito mandarono i migliori elementi per investigare. Molti di loro morirono per cause misteriose, dopodiché per uno strano motivo lo squar-

I giochi di questo tipo mi affascinano, e Lord of Chaos è uno dei migliori nel suo genere. Il sistema del campo visivo è veramente ingegnoso, e permette azioni complesse e molto particolareggiate. Ah, se tutti i giochi fossero così curati! La grafica monocromatica è molto ben definita e permette il crearsi di una atmosfera veramente notevole. Fan dei "giochi cervellotici", questo è per voi: teletrasportatevi nel più vicino negozio e agguantatene una copia!

BLADE SOFTWARE per C64
cass./disco L. 18.000/25.000

Inizialmente ho trovato Lord of Chaos molto difficile da usare. La combinazione di menu a scomparsa e tabelle varie è veramente "incasinante", ma dopo un paio di partite si entra veramente nel "feeling". La giocabilità è assicurata dalla miriade di incantesimi possibili, anche se c'è da notare che in effetti la maggior parte è costituita da incantesimi di convocazione. Non male, veramente non male.

cio dimensionale aumentò e risucchiò all'interno tutto il mondo. Il più potente dei maghi però riuscì a creare un mondo parallelo prima che tutto ciò avvenisse, trasportandoci su ogni persona. Ed ecco che qui appare il nostro ambizioso

mago, che si è messo in testa di sfidare ad uno ad uno tutti i maghi rimasti per ottenere il potere.

Ok, avete capito il tutto? bene, passiamo al resto. Il nuovo mondo è diviso in tante piccole sezioni, in ognuna delle quali troviamo uno di questi maghi. Per poterlo sconfiggere abbiamo a disposizione una limitata gamma di incantesimi, ognuno con il loro costo in "magic points", che avremo precedentemente selezionato, che vanno dall'incantesimo dell'incendio a quello dell'inondazione, passando per un nutrito numero di incantesimi di "summoning". Questi incantesimi praticamente convocano un essere (a seconda dell'incantesimo) e lo mettono al nostro servizio. Questi esseri sono divisi in tre categorie, ovvero con le mani (nani, orchi...), cavalcabili (cavalli) o volanti (grifoni ecc.). Da notare che si può anche richiamare un drago, però ci vuole anche una pozione speciale per poter utilizzare l'incantesimo.

Ognuna delle creature convocate ha la sua bella lista di attributi che vanno dalla forza alla costituzione, non ultime le capacità di combattimento e così via. Le creature con le mani poi possono usare una delle nove disponibili, che vanno dalla shuriken alla spada.

Durante i combattimenti, per aumentare il livello di realismo, i nemici non si scorgono subito, come nei vari giochi di strategia, ma si vedono secondo il campo visivo delle creature, ergo sono possibili agguati e attacchi di sorpresa. Le condizioni di visibilità poi variano a seconda che l'osservatore sia o non sia in aria, il che permette di compiere "ricognizioni" e cose del genere.

PRESENTAZIONE 91%
Manuale esauriente e caricamento veloce. Bello l'artwork.

GRAFICA 70%
Molto dettagliata ma monocromatica.

SONORO 60%
Come se non esistesse...

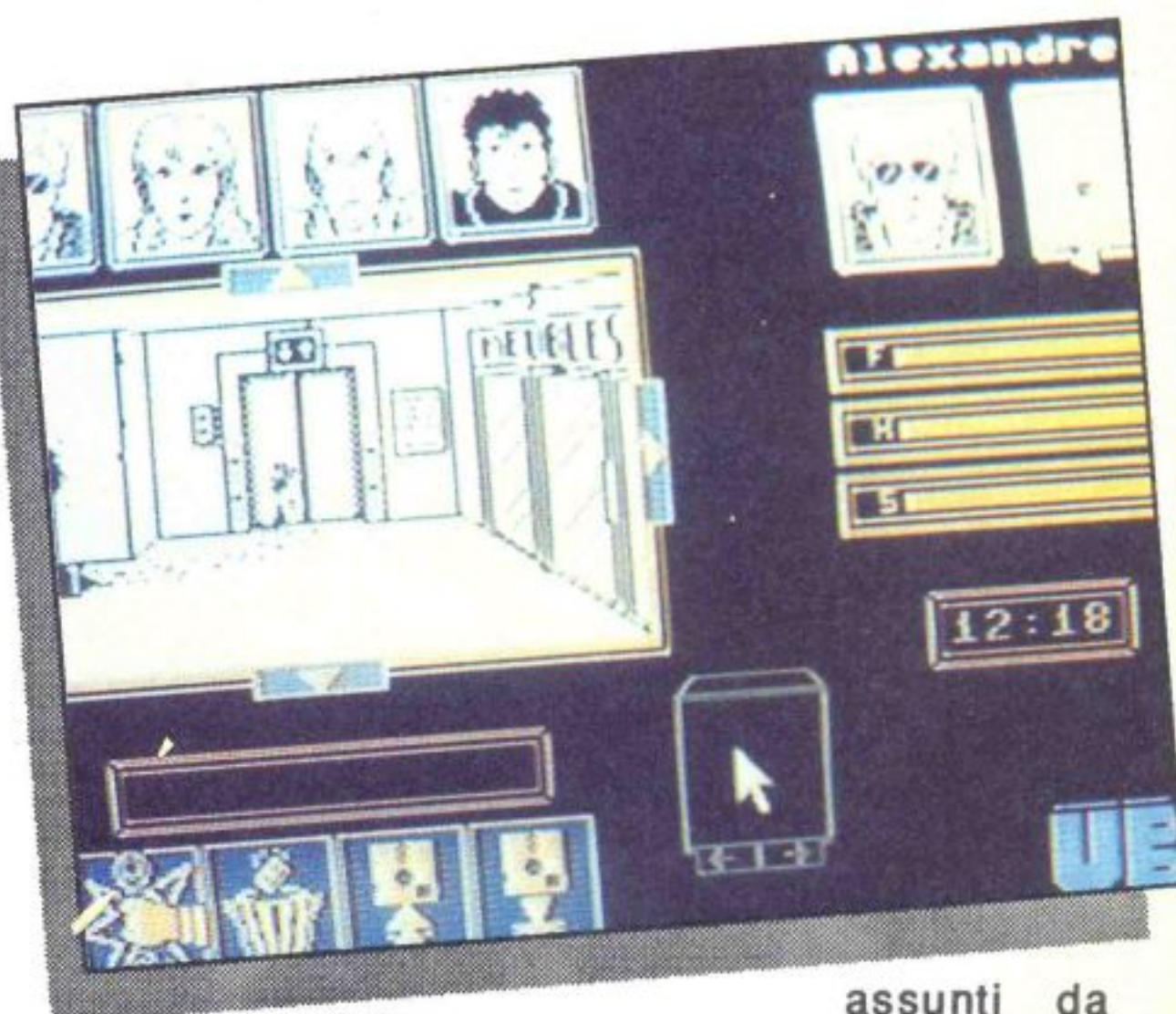
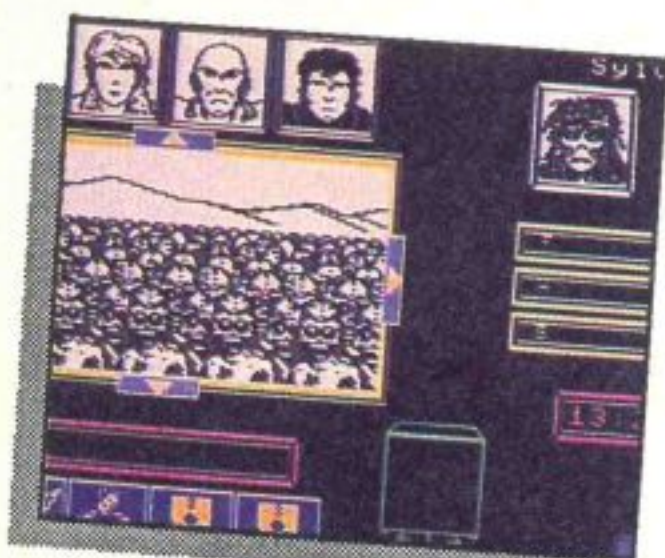
APPETIBILITA' 78%
Inizialmente è difficile da utilizzare...

LONGEVITA' 91%
Poi però vi ritroverete incollati al monitor.

GLOBALE 80%
Un fantastico gioco di strategia che non ha nulla da invidiare... a nessuno!

64 ZOMBI

UBI SOFT per C64
cass./disco
L. 19.500/25.000

Dopo che il mana di Lord Of Chaos li ebbe risvegliati (andate a leggervi la recensione), un nutrito numero di zombi si era trovata immediatamente senza più una casa e un lavoro. Certo, tenere pulito il cimitero non era proprio il massimo, ma almeno erano pagati bene, e in più avevano alloggio gratis. Ora però che non esisteva più nessun morto i cimiteri hanno pensato bene di chiudere, lasciando a spasso quei poveri morti di fame. Ma ecco che da quelle parti passa per una gita fuoriporta un certo Soft, Ubi Soft (tan taran tan tan tatan), che, subodorando la possibilità di ottenere manodopera a basso costo, contatta il leader sindacalista del gruppo. Ben presto perciò ottiene un contratto per il quale tutti gli zombi del pianeta debbano lavorare in un suo nuovo videogioco. La paga? Tutti i videogiocatori che falliranno. Naturalmente era un lavoro rischioso, quei videogiocatori lì erano gente pericolosa, ma si sa, gli zombi non sono molto svegli...
I giocatori invece sono stati assunti da un'altra persona: il signor Concorrenza, che, decidendo di far fare flop al gioco, ha reclutato quattro tizi e gli ha fatto vedere tutti i film sugli zombi. Il piano

Chi non conosce gli zombi? Dai, è un po' come fare in America il gioco sulla torta di mele: il successo è assicurato. C'è da dire però che questi zombi qui sono un po' strani, sono solo scheletri con un po' di carne addosso. Come odio la roba andata a male! Beh, scherzi a parte, zombi o non zombi è davvero un gioco carino, che terrà occupati i vostri cervelli per un bel po'. Anche a voi che dei mortaccioni viventi non glie ne interessa un gran che, provatelo: non è poi malaccio.

era questo: se i suoi giocatori ben allenati avessero finito in breve tempo il gioco, il signor Soft avrebbe avuto tra le mani un gioco targato come "troppo facile" e nessuno l'avrebbe comprato. Ed ecco che entrate in scena voi, membri dell'Associazione Case di Software Oneste, con il compito di risistemare il tutto. Contando sulla vostra notissima incapacità, l'ACSO ha imposto al signor Concorrenza una clausola: voi dovrete guidare i quattro tipi e dirgli tutto quello che devono fare. Così sarà un po' più difficile finirlo, vista la vostra bravura...

Ad ogni modo, cavolate a parte, c'è da dire che questo Zombi è una specie di taroccatura del film nel quale quattro tizi si rifugiavano nell'esselunga americano. Molti particolari coincidono, innanzitutto l'elicottero, poi il grande magazzino, i camion fuori dal grande magazzino stesso e infine gli zombi (furbo, eh?). Siccome tutti quanti avete visto il film, non dirò una parola di più: dovete cavarvela voi.

Sono un grande fan della serie del film "L'invasione degli ultrastorpi", e ho trovato questo gioco abbastanza adeguato. I quattro tizi chissà da dove saltano fuori, lo proprio non me li ricordo. Ciò nonostante, riprende abbastanza bene l'atmosfera della vicenda e i numerosi enigmi vi terranno impegnati per un bel po'. Ad ogni modo, è roba "only for fans".

PRESENTAZIONE 85%
Caricamento veloce, istruzioni OK e buffo disegno sulla scatola;

GRAFICA 79%
Monocromatica, ma molto molto ben definita.

SONORO 40%
Quasi silente.

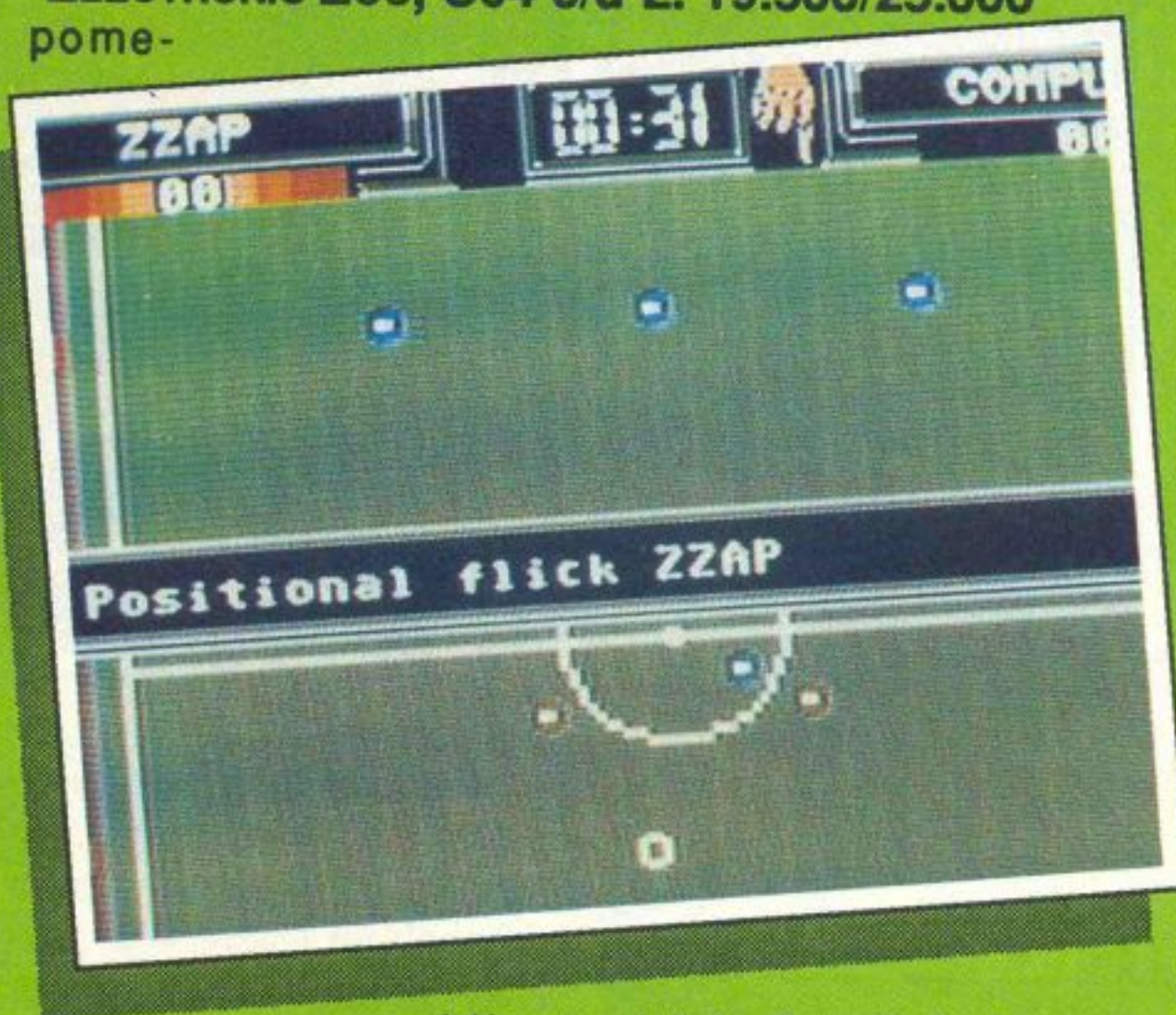
APPETIBILITA' 88%
Sono più famosi di Superman e più amati di Topolino!

LONGEVITA' 77%
Gli enigmi sono tanti, e vi terranno impegnati un bel po'.

GLOBALE 79%
Un buon tie-in e un buon gioco (e del cioccolato).

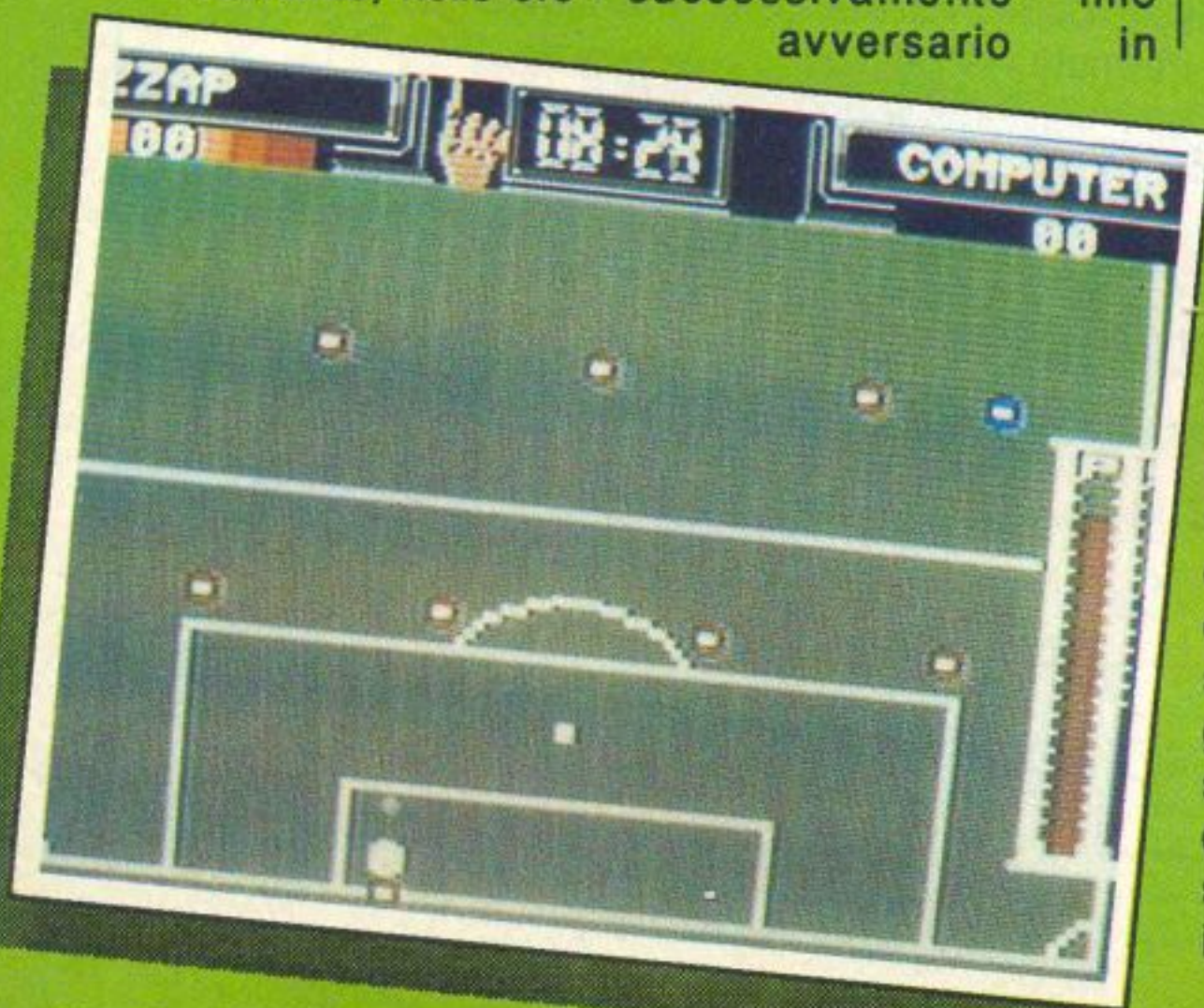
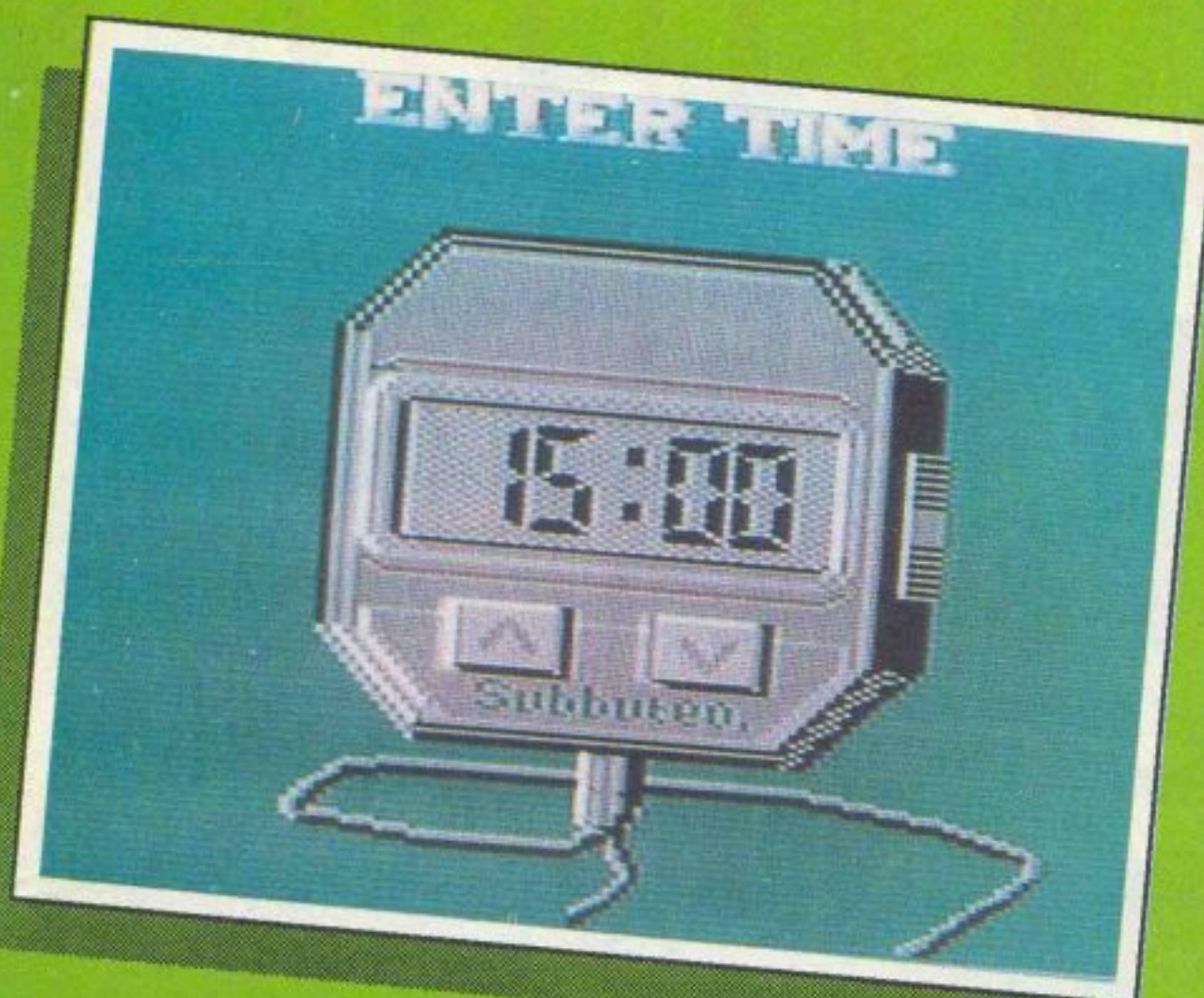
SUBBU
THE COMPUT

Gioco dell'anno 1988, più di cinque milioni di praticanti, 200 e passa club ufficiali nel solo Regno Unito. Come sarebbe "di cosa stiamo parlando"? Ma del "calcio a punta di dito" (cito a memoria, non picchiatemi se sbaglio, ho pure cercato conferma sul manuale, ma non c'era scritto) per eccellenza: il Subbuteo! Ehi, ehi, calma, cosa sono quelle lacrime? Ecco, lo sapevo, la nostalgia ha colpito ancora una volta. Sì, lo so, vengono immediatamente in mente tornei astrogalattici con tanto di squadre dipinte dagli stessi giocatori, omini elaborati, la ricerca di uncompensato abbastanza grande per poter finalmente stendere il dannato panno (altrimenti si finiva sempre per sollevare accidentalmente un angolo creando disastri di proporzioni apocalittiche, con tanto di susseguente pestaggio del malcapitato di turno che stava vincendo) e quella dei cavalletti, che solo pochi fortunati avevano, in modo tale da non pulire il pavimento ogni volta che ci si spostava: il tutto, naturalmente, nelle ore

ELECTRONIC ZOO, C64 c/d L. 19.500/25.000

pomeridiane che dovevano essere dedicate allo studio (e qui è doveroso un saluto a Stefano B., colui che mi ha fatto scoprire il Subbuteo e successivamente mio avversario in

migliaia di partite!). A costo di essere esagerato, vi confesserò che nel mio condominio si svolgevano campionati regolari con tanto di arbitri e calciomercato (del tipo "ti dò un Platini con la base piombata ed il numero 10 scritto in bianco che ci sono stato su due ore a scriverlo, e tu mi dai tre giocatori normali dell'Astimacobì, dai, è un'occasione") con il risultato che nessuno, dico nessuno, aveva più una squadra con 16 omini tutti di colore uguale! Adesso ormai il Subbuteo ha passato il suo momento di grandissima notorietà e spesso il mitico panno verde, che una volta era considerato più sacro di un inestimabile broccato orientale, è finito in soffitta o al cuginetto più piccolo.

Tutta questa lunghissima introduzione per un gioco-sport di cui è stata, finalmente, effettuata la trasposizione su computer: per la verità un tentativo era già stato fatto parecchi anni sullo Spectrum, ma con risultati abbastanza penoselli. Questa volta alla Goliath Games (programmatori del gioco) hanno deciso di fare le cose in grande e si sono fatti dare diritti e tutto il necessario per realizzare un futuro best-seller.

E allora vediamo com'è venuto questo Subbuteo sullo schermo del nostro amato 64! Le prime opzioni sono già di buon auspicio: si può scegliere tra un match singolo o tra un campionato di otto squadre, che possono essere controllate sia dal computer sia dai videogiocatori. Nel caso si scelga partita singola, si può anche selezionare il livello di difficoltà: in un campionato invece, questo è casuale, ma, in ogni caso, rimane il medesimo per tutta la durata del torneo. Si deve poi scegliere la durata di ogni partita e lo schema da adottare (ce ne sono diversi, 4-2-4, 4-3-3...) e poi... palla la centro! Il campo di gioco è ripreso dall'alto, probabilmente il

punto di vista ideale per un gioco di questo tipo, con la squadra in possesso di palla di un diverso colore: si seleziona l'omino con cui tirare, la direzione (come in un qualsiasi biliardo o minigolf su computer), la potenza del tiro ed infine se dare l'effetto o meno. Il resto è come in un normale Subbuteo con tanto di falli, rigori e punizioni: comunque, nel raro caso che non conosciate le regole, il manuale (tra l'altro tradotto stranamente bene) riporta tutto il regolamento ufficiale dell'Associazione Internazionale Football Subbuteo (FISA), a cui, ovviamente, il gioco su computer si attiene strettamente.

Questa trasposizione su schermo ha un solo, unico difetto, e purtroppo nemmeno tanto piccolo: per permettere di scegliere tra effetto, potenza, tiri difensivi e così via, il gioco è stato infarcito di opzioni varie che rallentano enormemente lo svolgimento di una regolare partita. Non è così raro che in una partita di pochi minuti si riescano ad effettuare solo pochi tiri e questo pesa non poco sulla giocabilità, che dovrebbe essere il punto di forza del Subbuteo. Il pregio della Goliath è stato forse quello di farci riscoprire il vero Subbuteo e di farci tornare la voglia di qualche partita seduti per terra, ma per quanto riguarda il gioco per computer non ci siamo ancora e... Acc... Porca.... Ho pestato un omino con il ginocchio! Cavolo, s'è spezzato! Ma dai, non l'ho fatto apposta! E tu dovevi proprio metterlo lì? Come sarebbe rigore? Guardiamo sulle regole e metti via quelle che ti sei scritto ieri notte con la macchina da scrivere...

L'altra settimana fubbi andato allo SMAU ed ebbi visto i "tacc scrin", massì quegli schermi che dove tocchi si sposta la freccia e allora pensai che questo Subbuteo fosse così, ma è due giorni che diedi delle botte al monitor ma gli omini stettero sempre al loro posto e mi venne un ditone accussì! Secondo me ci dettero un dischetto avariato. O forse fubbe il monitor? Questo sia un bel dilemma!

Se sapeste quanto l'abbiamo aspettato Giorgio ed io qui in redazione... Che delusione! Il gioco non è fatto male, ma, diamine, non ci si può mettere un minuto per fare un paio di tiri, solo perché il computer chiede ogni volta se si vuole fare un tiro difensivo ed altre amenità simili. Sarà pure tremendamente realistico, ma a questo punto avrei preferito un po' meno realismo ed un po' più di giocabilità. Ehi, mentre scrivevo hai spostato quel giocatore! Ne sono sicuro... Fanatici del Subbuteo, tenetevi il gioco originale e con i soldi destinati al computer game compratevi una o due squadre nuove: è mooolto meglio!

PRESENTAZIONE 70%
Scarna, ma essenziale, con tanto di regolamento ufficiale Subbuteo in italiano.

GRAFICA 75%
Come sopra, semplice ed essenziale, d'altronde cosa volevate, gli omini in ray-tracing sul 64?

SONORO 59%
Ma che sonoro può avere il Subbuteo?

APPETIBILITA' 78%
Se riuscite a sopportare le lunghe attese improduttive, qualche partita potreste anche farcela...

LONGEVITA'50%
...ma ben presto la noia regnerà sovrana.

GLOBALE 61%
Ho idea che finirà molto presto in soffitta al posto del vero Subbuteo: quello sì sarebbe stato un gioco da 100%!!!

SNOW STRIKE

64

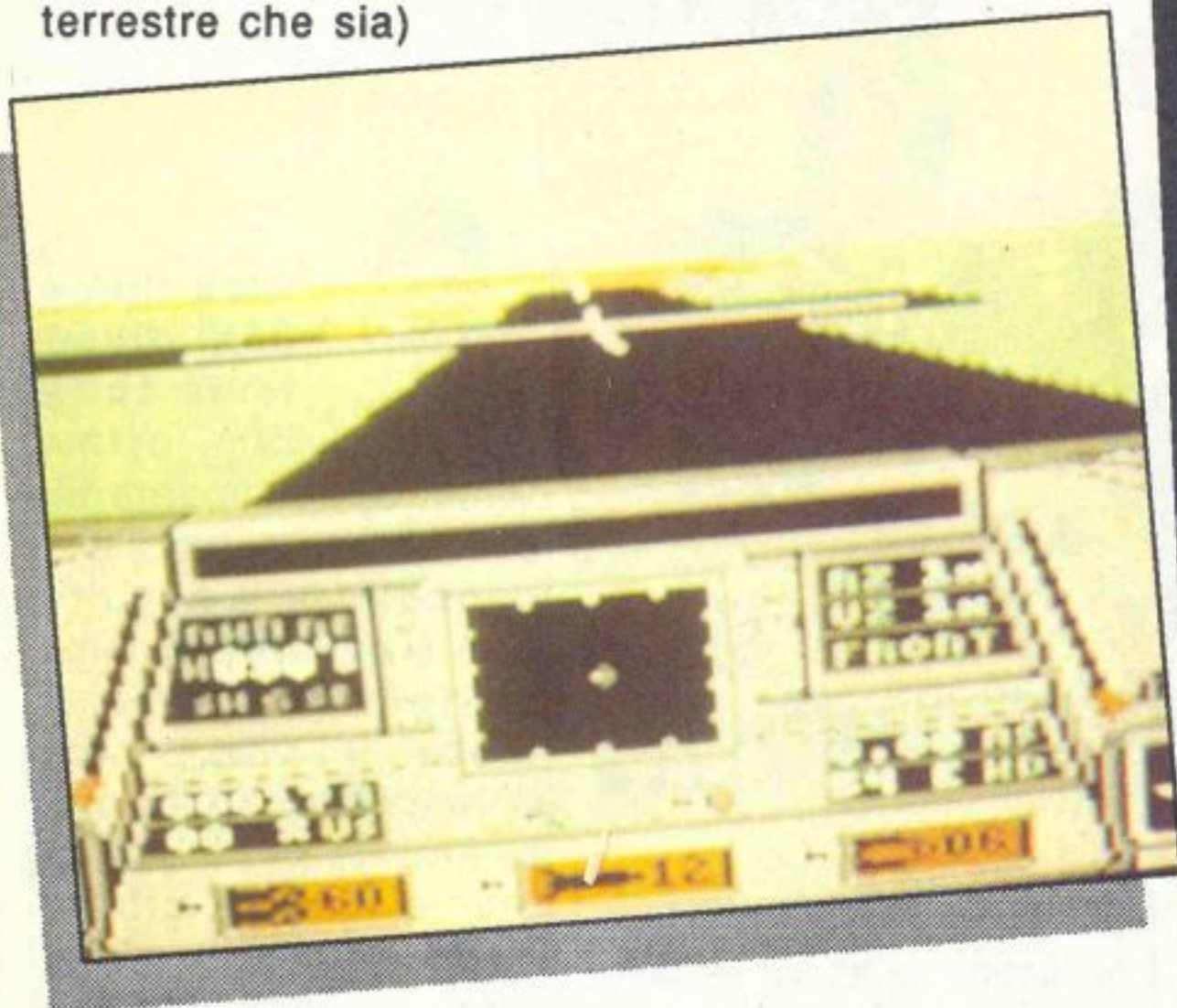
U.S. GOLD, C64 disco L. 18.000

La droga, si sa, è praticamente il male del nostro tempo: migliaia di giovani (e non) in tutto il mondo hanno a che fare con questa piaga e più o meno è un argomento sempre sulla bocca di tutti. Che cosa c'è di meglio quindi di un bel programma che esorcizza questo nero fantasma?

La trama di Snowstrike è alquanto lineare: l'anno è il 1997, e viene eletto un nuovo presidente americano. Costui è un tipo deciso, e decide appunto di mettere immediatamente fuori combattimento il racket della cocaina. Il suo piano è quello di distruggere alla base, ovvero spazzare le piantagioni. per fare ciò ha messo a disposizione dei potentissimi F-14 LCB Cosmos, progettati proprio per questo scopo.

Ed ecco che entrate nella faccenda, come pilota di uno di questi "affari". Venite infatti ben presto reclutati dal governo americano come il miglior pilota in circolazione. A questo punto potrete scegliere se essere destinati alle missioni navali (con tanto di portaerei) o alle missioni di terraferma. A seconda di cosa sceglierete potrete darvi da fare a distruggere convogli navali e non carichi di droga, portaerei nemiche (i trafficanti sono persone alquanto potenti, sapete), laboratori, raffinerie, magazzini e così via.

Di simulatori di volo non ce ne sono in giro poi tanti sul C64 oggigiorno e questo Snowstrike è veramente il benvenuto. Utilizzando la grafica a poligoni pieni invece che vuoti però compromette il tutto, rendendo l'azione un tantino lenta e indecisa (specie quando dovete piegare). I combattimenti sono abbastanza facili, ma l'atterraggio è tutta un'altra cosa, quindi non cantate vittoria troppo presto se non avete portato a casa l'F14. Un plauso va all'accesso al disco veramente notevole, veloce e flessibile. per il resto è un buon gioco sopra la media che però non è nulla di trascendentale.

Naturalmente i sordidi tipacci non stanno certo a guardare, per cui vi ritroverete alle spalle anche numerosi nemici, ovvero Mig 31 Foxhound, Mig 29 Fulcrum, Su 27 Flanker e Mig 27 Flogger, ognuno armato "secondo necessità".
Arrivati alla base (navale o terrestre che sia) potrete iscrivervi nei ranghi e successivamente scegliere una missione, di prova o di combattimento, in compagnia di un "secondo" selezionabile tra cinque, ognuno dei quali ha un suo particolare comportamento in azione e delle sue particolari esclamazioni. oltre al secondo, per il supporto durante la missione potrete contare anche sulla torre di controllo che vi fornirà dati vari e la dislocazione degli obbiettivi primari e secondari.
Se poi riuscirete a superare le varie missioni vedrete costruirsi sotto i vostri occhi un pilota che piano piano risalirà i vari gradini della carriera fino a diventare... beh, questo tocca a voi.

PRESENTAZIONE 89%
Manuale un po' confusionario ma esplicativo, caricamento ottimo e un bel po' di opzioni.

GRAFICA79%
Ben definita e un poco lenta. Belle le schermate fisse.

SONORO 70%
I soliti rombi con qualche effettino.

APPETIBILITA' 87%
Grazie alla facilità d'uso non ci metterete molto a impadronirvi dello spirito.

LONGEVITA' 80%
Le missioni sono più o meno abbastanza uguali tra loro e questo vi annoierà un po'.

GLOBALE 87%
Un buon simulatore di volo che è anche un simpatico gioco.

ZZAP! TEST

RICK DANGEROUS 2

MicroStyle, C64 L. N.P.

IL tizio con il cappello è tornato! Beh, questa volta però il cappello l'ha lasciato a casa, ma dopotutto che cosa ti potresti aspettare dal famoso esploratore, famoso collezionista e imbecille senza speranza, Richard Dangerous (che a dire il vero ricorda un po' Martin Mystere nano)?
Per essere onesti, Rick non se l'è proprio presa comoda in questo tempo. Immediatamente dopo essere ritornato dalla sua caccia al tesoro in stile Indiana Jones, ha trovato la sua Londra natìa invasa dagli alieni, le stesse basse e verdi creature che ha incontrato alla fine della sua prima avventura. Entrando nel suo fiammante costume da supereroe, completo di mantello ondeggiante, è corso a Hyde Park (inciampando nel suo mantello solo due o tre volte in tutto) dove gli alieni erano atterrati con la loro enorme nave spaziale. Digrignando i denti e serrando la mascella, è entrato subito nella fortezza volante degli alieni, deciso a raddrizzare tutti i torti che i mostriciattoli avevano commesso.

Anche con il suo Ego gonfiato quasi fino al punto di scoppiare, Rick sapeva che non sarebbe stato facile liberare un'intera umanità a mani nude, così si è portato dietro la sua fida pistola laser e un po' di cariche esplosive (non si sa mai).
L'Ufo e i quattro livelli con cui è composto sono sotto forma di un labirinto a scrolling, pieno di sistemi di difesa e trappole. Inizialmente, queste sono laser e scosse elettriche, alcune delle quali possono essere deattivate con un calcio all'interruttore appropriato. Gli interruttori possono anche muovere piattaforme, dando accesso a nuove parti dello schermo, ma attenti — alcuni potrebbero essere delle trappole.
Creature varie pattugliano il labirinto e possono essere "zzappate" con la pistola laser o fatti saltare con una bomba — messa per terra o fatta rotolare. Le bombe possono anche far saltare casse che bloccano la strada a Rick, aprendo passaggi che possono portare a stanze con bombe extra, colpi laser o vite.

Rick non è così divertente come la prima volta, specialmente visto che non ha più il cappello e il seguito non è divertente come l'originale. Certo, è giocabile, presto però diventa monotono e ci si diverte poco. Nonostante tutto, la grafica cartoonistica è molto buona — con dell'animazione veramente OK di Rick e cinque livelli molto originali. Se vi è piaciuto l'originale, Rick II vi terrà contenti sicuramente per un po'.

Mah. Mah. Mah. Innanzitutto, questo Rick Dangerous II non è violento come il primo, e questo non va bene. Seconda cosa, grafica leggermente migliorata e bombe rotolanti non rappresentano esattamente per me una grande innovazione. Più che Rick II sembra Rick +. Gli sprites carini che agitano le braccia quando muoiono sono molto simpatici se questa per voi è la prima avventura con Rick, altrimenti "yawn". Inizialmente è abbastanza divertente, dopodiché diventa terribilmente ripetitivo.

PRESENTAZIONE 83%
Divertente testo e grafica introduttori per ogni livello, che possono essere giocati in ogni ordine eccetto il livello cinque.

GRAFICA 82%
Sprites piccoli ma molto ben animati e scroll sopraffino.

SONORO 80%
Musichette carine e effetti sonori eccellenti.

APPETIBILITA' 88%
Le trappole all'inizio sono davvero tremende, ma passarci attraverso sani e salvi è soddisfacente.

LONGEVITA' 69%
L'accesso gratis ai primi quattro livelli c'è, ma una volta evitate un po' di trappole e distrutto un po' di robot, avete fatto tutto.

GLOBALE 75%
Troppo simile all'originale, e non è così divertente.

Subbuteo®

The Computer Game

LEADER DISTRIBUZIONE

DISPONIBILE A INIZIO OTTOBRE PER C 64 e AMIGA.

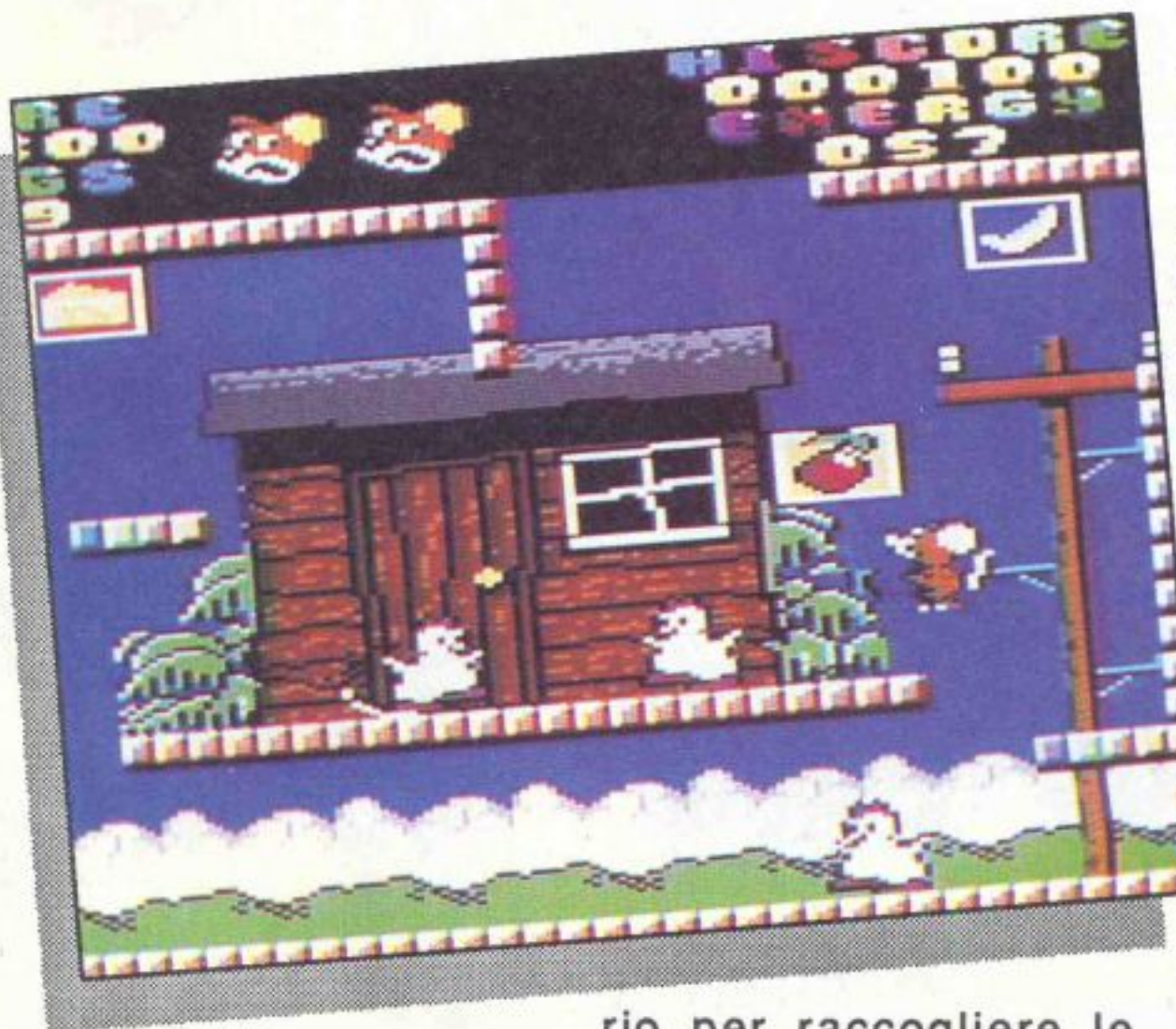
LEADER DISTRIBUZIONE

TEST

ATOM ANT

64

HI TECH, C64
cass. L. 19.500

Signore e signori, benvenuti al gioco dalla trama più originale del mondo: Il sindaco di una non precisata città ha ricevuto una minacciosa richiesta di riscatto da parte di un certo "Mad Dog Jackson" che, guarda caso, è il boss più potente della città. Costui ha disseminato di bombe alcuni dei più importanti palazzi della città, pretendendo come riscatto un milione di sterline. Voi impersonate un canarino che svolazza sui davanzali delle finestre (Scusa Davide, guarda che quella è "Atom Ant" la Formica Atomica! ma non l' hai letto sulla confezione? NdPAOLO). Beh, ora che ci penso hai ragione tu! Però qui i casi sono due: O i lavavetri hanno sbagliato detersivo e i palazzi si sono risretti (sì, perchè loro li lavano in acqua bollente, ma l' etichetta non lo consente! NdRP) oppure ci troviamo di fronte ad una conseguenza di Chernobyl che deve aver ingigantito gli insetti (non per niente è la Formica Atomica! Nd PAOLO). Ma tornando seri, il gioco è a scorrimento verticale e consiste nel guidare il nostro eroe attraverso lo scenario per raccogliere le bombe e riporle poi nell' atomizzatore (che è posto in cima allo schermo: lo diciamo a tutti coloro che avessero già comprato il gioco e dalle istruzioni non l' avessero capito). Dall' alto "piovono" inoltre alcuni bonus come zollette di zucchero, che incrementano il punteggio, i caschi, che regalano vite extra e... Beh? dobbiamo

"Atom Ant? Beh, vi dirò, non mi sarei mai aspettato di giocare ad una trasposizione di questo personaggio. Logico allora che questo gioco sia dedicato ai giocatori più giovani. Beh, graficamente c'è, anche se gli sprites sono davvero sproporzionati, e il sonoro è adeguato, ma è il concetto che è insulso: sembra un Bomb Jack dei poveri, e l' azione diventa ben presto ripetitiva. Fossi in voi risparmierei i soldi e mi comprerei "Born to be Abramo": Elio è molto più divertente!"

"Avete una pistola? No, non avete capito, non voglio suicidarmi, vorrei solo far capire al programmatore, con molta delicatezza, si intende, che certi giochini, nel 1990 non si dovrebbero neppure pubblicare. Fate voi: il gioco è dannatamente ripetitivo e vi annoierete quasi subito. Quello che non sono riuscito a capire è il perchè di una grafica così ben curata per un concetto così insulso. E poi i canarini (sì, perchè Atom Ant per me assomiglia proprio ad un canarino) mi sono sempre stati antipatici. Se volete buttare via i vostri soldi fate pure, ma non dite che non vi ho avvertiti.

dirvi tutto noi? Se la cosa poi vi può sembrare semplice, vuol dire che non avete ancora fatto i conti con i nemici (Ebbene sì, ci sono anche loro!) che popolano tutto lo schermo. C' è di tutto: Uccelli, elicotteri, martelli, api, ecc.. tutti rigorosamente delle stesse dimensioni (ancora Chernobyl?) Se questi vi colpiranno, perderete una vita.

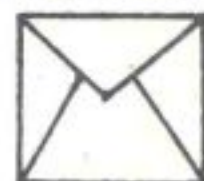
PRESENTAZIONE 39%
Istruzioni e confezione scarse e orribile screen di caricamento.

GRAFICA 78%
Ben realizzata in ogni dettaglio, e si muove pure fluidamente.

SONORO 50%
Musica ripetitiva nei titoli e qualche effettuccio sonoro qua e là.

APPETIBILITA' 49%
Non che vi attiri molto...

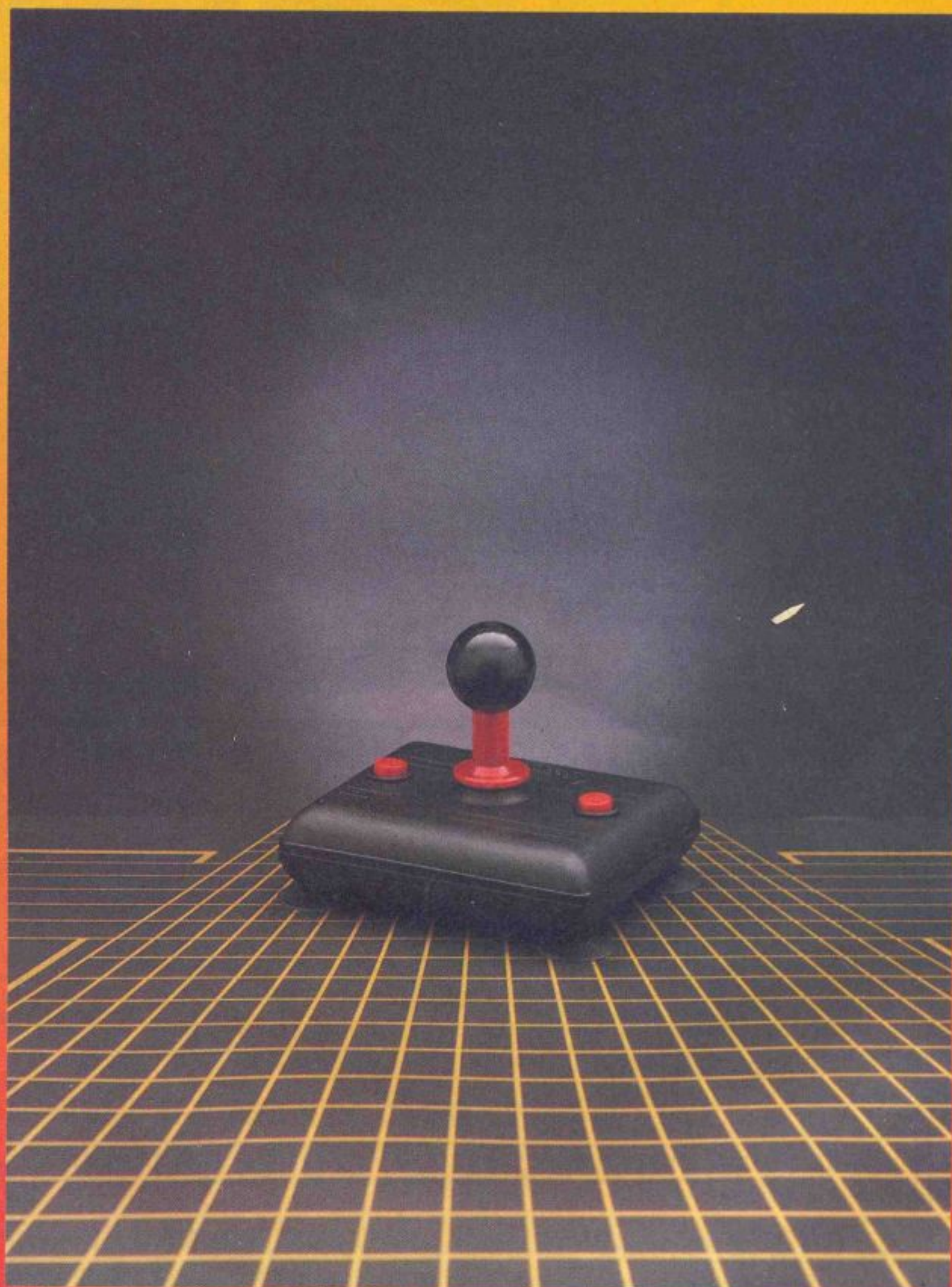
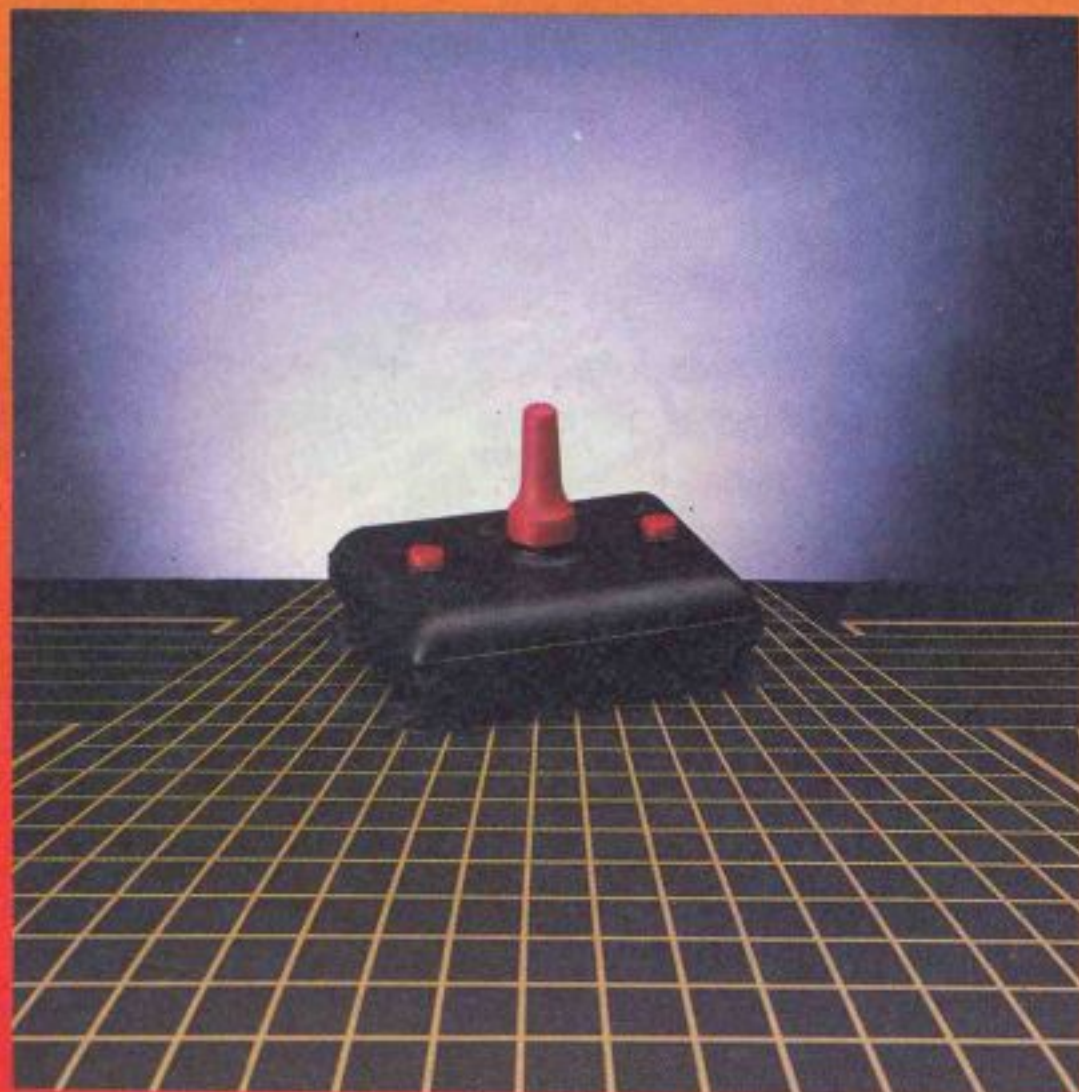
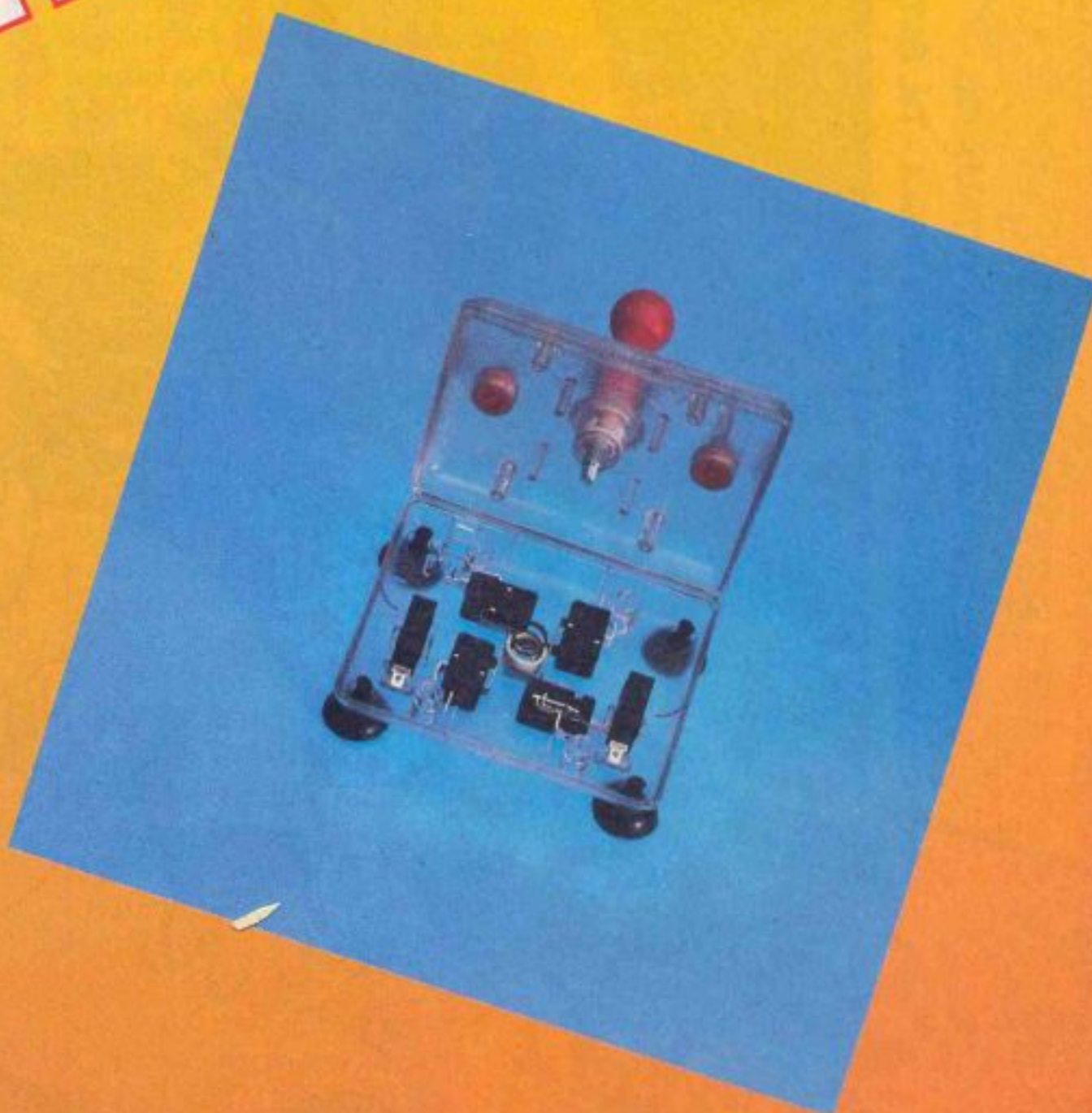
LONGEVITA' 39%
... e vi stuferà presto.

GLOBALE 54%
Può piacere soltanto ai fans del cartone animato. Concludendo, non un è un Bovagame, ma quasi.

REGALATI LA PROFESSIONALITÀ

Albatros-Ball 2

Venti modelli costruiti con speciale nylon antirottura ed antigraffio, collaudati singolarmente e garantiti per due anni.

Esclusivo impiego di micro switches professionali. Garantiti 10.000.000 di colpi.

Manopole rinforzate con un'anima in acciaio da 8 a 22 mm

ALBERICI - Via Miglioli 23 - 40024 Castel San Pietro Terme (BO) Italia
Tel. 051-944300 ric. aut.
Fax 051-944594
Telex 213421 VICAPP I

INTRODUCING

IL PIU' FOLLE EROE DEL PICCOLO SCHERMO NEL SUO PRIMO ARCADE CLASSICO DI AZIONE.

Quando il professore viene costretto dal sindaco a chiudere i suoi 5 laboratori o di divenire membro dell'Asilo Lunatico dal dottor Headbender, ti accorgi che egli ha bisogno di te.
Devi guidare il professore attraverso più di 1.000 schermate, evitando i mostri mutanti e risolvendo strani quesiti con l'obiettivo di salvare il suo inteletto.
Concludi la ricerca chimica, i missili spaziali, la scena computeristica e le osservazioni biologiche che ti condurranno alla fine del livello: il misterioso laboratorio.
Usa la macchina (Tool Vending) per acquistare armi più potenti con le monete che hai guadagnato.
Evita di camminare sui floppy disks, sui buchi Micro-Chips, sulle ampolle del laboratorio sulle strutture molecolari... la lista è lunga. Da Shaun Hollingworth, creatore di molti titoli, fra cui Pac Mania

■ EXOLON

In questo gioco, impersonate un astronauta, che deve misurarsi con le armi e i trabocchetti disposti da un'imprecisata razza aliena. Le istruzioni non dicono molto: sappiate infatti che dovrete semplicemente raccogliere alcuni oggetti, evitarne altri, e sparare all'impazzata. Alcuni elementi dello scenario vi sbarreranno la strada, ma potrete eliminarli scagliando delle bombe, basta tenere premuto più a lungo il tasto fuoco. Questo gioco, targato 1987, non è certo il più recente della coppia Cecco/Jones, e purtroppo si vede. Graficamente non è malaccio, anche se si fa largo uso della monocromia, ed il suono è appropriato. Peccato però che sia difficile, ed in alcuni casi privo di fantasia. Per esempio: vi arrivano addosso delle palline che galleggiano a mezz'aria, e mentre siete intenti a scagliare una bomba, non potendo sparare loro, morite inesorabilmente. D'accordo, avete più di cinque vite a disposizione, ma a volte non riuscite proprio a fare più di quattro passi, e vi innervosirete tanto, da scagliare il dischetto fuori dalla finestra. In definitiva, il gioco più debole della collezione (PS: non posso non ringraziare il mitico Gianni Temporin: visto che la nostra copia era difettosa, ce ne ha gentilmente procurato un'altra).

GLOBALE 71%

■ CYBERNOID

I depositi della Federazione sono stati rubati dai pirati, che si sono portati via un bel gruzzolo. Così, mentre ve ne stavate tranquilli in vacanza a Finale Ligure ecco che vi chiamano a recuperarlo. La missione non è per niente facile: con la vostra navicella Cybernoid dovrete penetrare nei meandri del mondo pirata, e districandovi fra sector editor, nibblers e copiatori vari... ehm.. scusate, mi stavo confondendo. Dicevo, dovrete introdurvi in scenari dove alieni sempre più simpatici cercheranno di ammazzarvi. Se però voi sarete più furbi, facendo esplodere le loro navicelle, potrete ottenere bonus vari che incrementeranno i vostri punti o le prestazioni del vostro Cybernoid. Molto bella la grafica, ed incredibile il sonoro, forse una delle migliori colonne nella storia del C64. Nemmeno questo gioco è facile (e quando mai lo sono, i giochi di Cecco?), tuttavia è molto giocabile, vi divertirete a lungo, finché non l'avrete terminato.

GLOBALE 87%

■ CYBERNOID 2

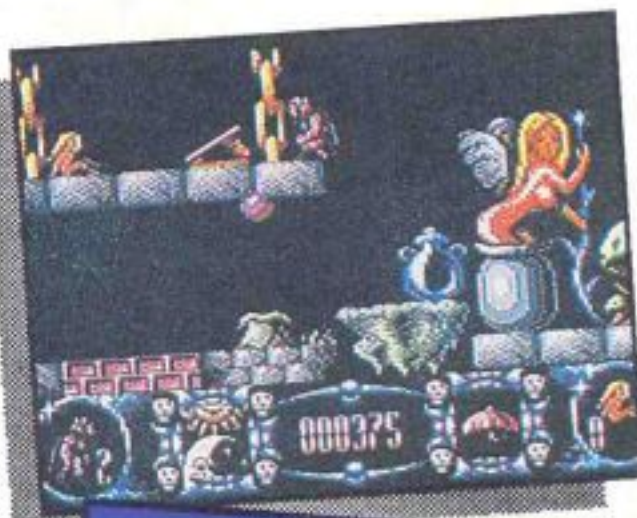
Indovinate un po? Ebbene sì: i pirati sono tornati, sono parecchio incavolati con voi, e vi daranno altro filo da torcere. Ma procediamo a piccoli passi: avevate appena terminato la precedente missione e vi stavate godendo la meritata vacanza a Finale Ligure (Non sto facendo pubblicità, io vado in vacanza ad Alassio! NdPaolo) (Ma te l'abbiamo chiesto? No, dico, te l'abbiamo chiesto? NdDavide) quando il capo della federazione vi richiama al vostro dovere "Sai com'è, tu sei il migliore, li hai già battuti una volta, non ti devi preoccupare, comunque sei liberamente obbligato a

HEWSON
per C64
cass. L. 19.500
disco L. 25.000

farlo se no ti sbatto fuori a calci!". Così voi, dimentichi delle vostre vacanze, vi riarmate con un Cybernoid potenziato e iniziate una nuova missione, più ardua della precedente. Graficamente, è molto curato, meglio del primo capitolo. Il sonoro è altrettanto bello (anche se io preferivo la colonna originale), e quanto a difficoltà vi darà parecchio filo da torcere.

GLOBALE 89%

■ STORMLORD

Oh, finalmente la trama cambia totalmente. Non più uno spara e fuggi puro e semplice: qui ci sono anche elementi epico-cavallereschi, avventurosi e strategici: nei panni del signore delle tempeste, dovrete liberare tutte le fatine che erano state imprigionate in precedenza. Per fare ciò sarà necessario muoversi attraverso quattro livelli, trovare gli oggetti per allontanare i nemici, le chiavi per attraversare le porte, ecc ecc. Alcuni trampolini vi catapulteranno a distanze incredibili. Una volta sorpassato un livello, vi troverete in un bonus-round, in cui le fatine liberate vi manderanno giù dei cuoricini che dovrete raccogliere per vincere una vita extra. La prima cosa che colpisce, è la grafica, davvero bella: qualcuno disse che Nick Jones è l'unico che riesce a tirare fuori 32 colori dal 64. Ed è vero: poche volte i sedici colori di questo mitico 8 bit sono stati accostati così bene (Dì la verità: ti piacciono le donne nude! Nd-Davide). Il sonoro è altrettanto buono, e il gioco è difficile, ma a differenza di Exolon è molto giocabile e vi impegnerà a lungo.

GLOBALE 91%

PER CONCLUDERE:

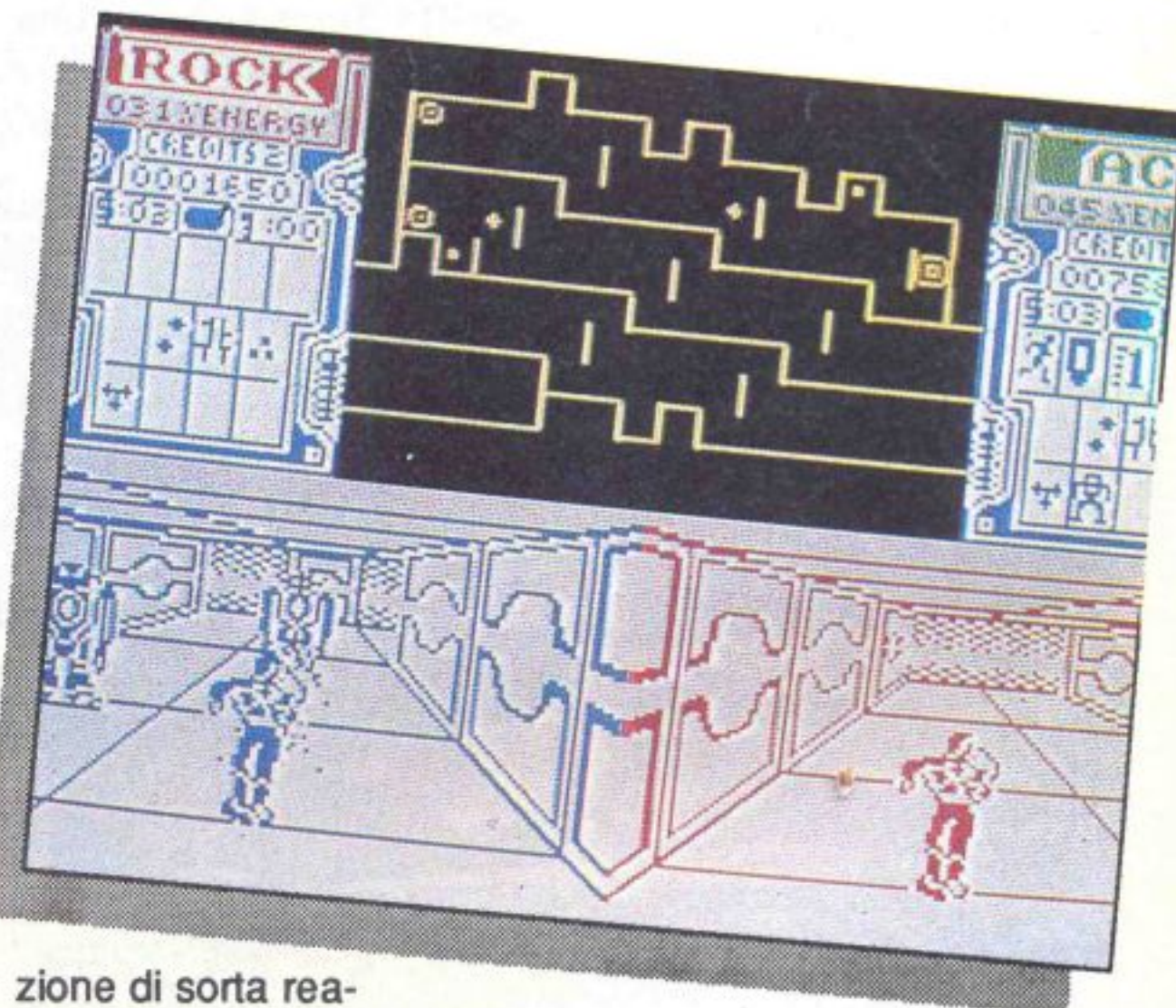
Questa compilation è dannatamente forte! Contiene ben due giochi caldi ed un altro titolo, che secondo me meritava lo stesso titolo. L'unico "mezzo bidone" è Exolon, ma non ce la sentiamo di svalutare per questo una collezione davvero "calda"... Ricordatevi però che nessuno di questi giochi è semplice.

GLOBALE 90%

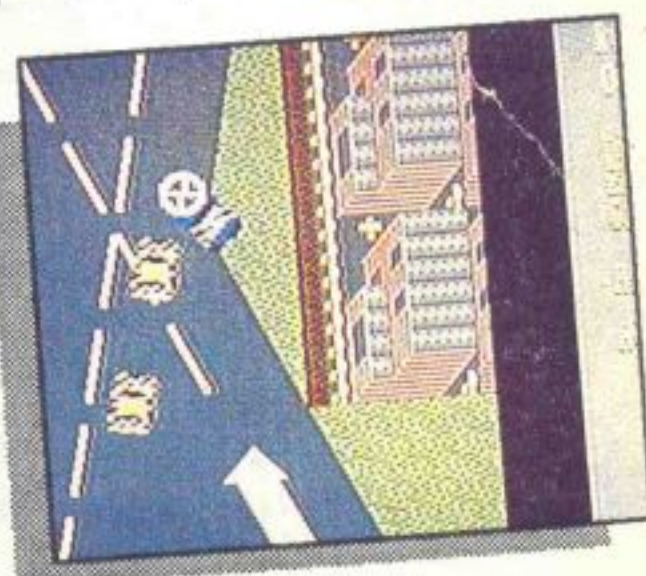
TNT

Domark, per C64
c/d L. 29/39.000

Una compilation esplosiva che raccoglie tutti i più grandi successi della premiata ditta specializzata in conversioni da coin-op Tengen-Domark... Questo è quanto assicura la confezione, ma a voler essere pignoli...

... Giusto per non voler far torto a nessuno di questi cinque indiscussi capolavori li affronteremo in ordine cronologico cominciando pertanto con il primo uscito capostipite delle conversioni di coppia Tengen/Domark che ha dato il via al quella sorta di "via crucis" rovinalicenze che solo di recente con Klax e **ESFTPOTRB** (Escape from...) sembra essersi un tantino ravveduta (anche se per quanto riguarda le versioni Commodore avrei ancora qualche riserva da addurre). Come dice il proverbio "Chi ben comincia...", dunque per chi non conoscesse il coin-op (e in questo particolare caso sarebbe un'ignoranza del tutto giustificabile) in **XYBOTS** dovete distruggere una ad una tutta una serie di labirintiche postazioni nemiche controllando il vostro eroe visto in prima persona da dietro le spalle che si fa largo con la forza attraverso le moltitudini di corridoi realizzati in prospettiva centrale pullalanti di pericoli vari. Il tutto con lo schermo diviso in due per permettere a due giocatori di prendervi parte contemporaneamente; per quanto riguarda la conversione alla Domark hanno rilevato grazie ad un capillare sondaggio che circa il 2.5% degli utenti dispone del solo televisore in bianco e nero (che sarebbero poi quegli stessi che per risparmiare evadono il canone a colori mentre invece hanno un Trinitron con il satellite da 75 pollici, ndMax), e così hanno pensato bene di uniformare il loro prodotto onde evitare ogni possibile discriminazione di sorta realizzandolo in uno squallidissimo monocromatico "ammosciante" che già da solo impedisce ogni altra osservazione tecnica al riguardo, e questo non si significa che non sia stata una fortuna... Il secondo nato ebbe invece un esito decisamente più felice ed è forse l'unico da salvare completamente, si tratta di APB (All Points Bullettin) che vi vede impegnati alla guida della vostra macchina della polizia di pattuglia nelle zone più malfamate della città alle

prese con tutta una vasta gamma di fuorileggi che spaziano dall'ubriacone del bar d'angolo al criminale internazionale con licenza di rivenditore Domark da arrestare e conciare per le feste; come

già detto il gioco, forse perché tutto sommato abbastanza caratteristico e divertente, è venuto nel compesso benone tanto che ai tempi siamo stati in tanti a dubitare sull'effetiva paternità della realizzazione. Andiamo comunque avanti per passare a **DRAGON SPIRIT**, l'originale impersonificava lo stereotipo classico dello sparaefuggi a scorrimento orizzontale con armi supplementari fra le quali spiccavano le teste di drago aggiuntive e via dicendo, sfortunatamente toccò a me in sorte recensirlo circa un'anno or sono e ancora mi ricordo con nitido disgusto l'impressione che mi fece (chiaramente mi sono rifiutato di ricaricarlo una seconda volta, la prima era bastata e anche avanzata); se volete un riassunto del commento vi ricordo di come le scelte di colori fossero assolutamente pessime facendo confondere in maniera piuttosto irritante i proiettili con i fondali, la giocabilità inesistente mentre come tocco finale ogni volta che morivate sembrava che lo schermo si resettasse, cosa che comunque non tardava molto ad accadere in maniera risolutamente definitiva... E' quindi giunto il turno di **TOOBIN'**, ennesima conversione ed ennesimo mezzo pastrocchio che comunque rimaneva ancora al di quà del limite dell'accettabilità (sopravalicato invece sia da Xybots che da Dragon Spirit), anche in questo caso come per **APB** si tratta di un'idea originale ed indubbiamente divertente, il protagonista si trova infatti sopra un bel sal-

vagente a ciambella e deve discendere la corrente di svariati torrenti di montagna infestati di pericoli d'ogni genere che attenteranno alla vostra camera d'aria su cui siete mollemente adagiati. La conversione non è da bocciare, anche se si trattava di un gioco relativamente facile da convertire e che quindi avrebbe potuto lasciare più spazio ad una giocabilità non eccessiva. E siamo così giunti al piatto forte (ricordate il discorso metaforico fatto il numero scorso per Heroes?) della confezione e cioè nientepopodimeno che **HARD DRIVIN'** in persona. Prima ci vuole però una premessa, la sopracitata attesissima conversione è infatti già disponibile nei negozi da un'annetto circa per tutti i formati mentre per quanto riguarda la versione Commodore se ne erano praticamente perse le tracce fino a quando sulla scatola di TNT un bollino tiene a precisare che è regolarmente inclusa nel pacchetto nonostante il suddetto celebre gioco non sia mai stato pubblicato a prezzo pieno, c'era quindi da porsi subito un interrogativo: come mai rinunciano ad un titolo così importante per pubblicarlo solo in una compilation? Risposta utopistica, perché si avvicina il Natale e siamo tutti più buoni... O forse perché è previsto a breve termine il seguito e così per un'oculata strategia di mercato è bene non ricordare troppo quale era stato l'esito della precedente conversione? Lascio a voi ogni possibile valutazione in merito e mi limito ad un breve commento su tecnico sulla realizzazione, prendete la versione Amstrad esaltando il monocromatico con due colori come il blu intenso e il giallo canarino trasferitela su uno Spectrum per poter grazie a questo trasferimento usufruire dell'incredibile potenziale sonoro

che questa macchina è risaputo possedere e quindi riportate il tutto sul Commodore con un pregevole schermata e buona musichetta introduttiva (che secondo me sono le uniche due cose appartenenti al progetto del programma originale poi evidentemente abbandonato per motivi sconosciuti, ndMax), quello che ottenete va visto per poterci credere...

Il museo degli orrori delle conversioni fallite dalla Domark è qui validamente rappresentato da tre esponenti di primissimo piano come Xybots, Dragon Spirit e Hard Drivin', per il resto APB e lo stesso Toobin' non sono malaccio, ma non credo proprio possano motivarne l'acquisto, tutto quello che si può fare di TNT e rimandarlo cortesemente al mittente, dopo aver acceso la miccia...

GLOBALE 65%

CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE

SOFTEL
una grande realtà italiana
VIDEOGAMES
PER COMPUTERS
Via Antonino Salinas, 51/B
(GRA) 00178 ROMA
Tel. 7231811
Tel./Fax 7231812
GRUPPOIMMAGINE by M. Guerra

Human, PC Eng.
cart. L. 100.000

FORMATION SOCCER HUMAN CUP 90

La marea di giochi di calcio ha appena finito di "infestare" ogni tipo di computer ed ecco arrivare in extremis quello che ottiene il record per il "gioco di calcio più piccolo in giro". Basta guardare le dimensioni della cartuccia...
Formation Soccer: Human Cup 90 è uno degli innumerevoli giochi comparsi sulla scia dei mondiali di calcio (dei quali Max ci ha dato un'ottimistico resoconto in una sua recensione, vero?) che sperano di ottenere così immediatamente fama e prestigio. Non tutti però hanno le fette di prosciutto sugli occhi, così spesso e volentieri questi aspiranti clandestini fanno la fine che meritano. Ad ogni modo, questo Human Cup 90 si salva più che egregiamente dalla situazione, e ora vi spiego il perché.

Innanzitutto, la prospettiva. Quante ne abbiamo viste fino ad ora? Beh, contiamole: quella classica di lato (primo tra tutti International Soccer, senza contare Emlyn Huges e Gazza Linna Supa Socca), quella con vista dall'alto (Microprose Soccer), quello senza alcuna vista (Football Manager 1990), quello in 3D isometrico (uno strano gioco per Nintendo che non voglio proprio ricordare, speriamo non lo importino) e quello "multiplo" (Gazza's Soccer della Empire). Che cosa manca? Eh, già, una bella visuale da "un po' più sopra parte posteriore di una porta". Proprio questa visuale è adottata da Formation Soccer, che consente così un'ottima visuale dei calciatori e il progettare di azioni varie senza tanti problemi.
A parte questo, vediamo quali sono le peculiarità di questo gioco: innanzitutto, è possiblie giocare in quattro contemporaneamente grazie all'apposita interfaccia, si può così fare una partita "due contro due", e come seconda cosa è possibile giocare nel campionato mondiale che però

PRESENTAZIONE 90%
Una caterva di opzioni, ovvero giocare una partita sola o la lega, continuare da una posizione precedente tramite password, selezione di formazione, controllo portiere, squadra, tempo, numero di giocatori e soprattutto mancino o destro.

GRAFICA 89%
Sprites tozzi ma ben definiti. Il campo è OK.

SONORO 80%
Niente di particolare, solo effetti "da stadio".

APPETIBILITA' 70%
Inizialmente è molto difficile fare gol...

LONGEVITA' 88%
Poi sarà una goleada.

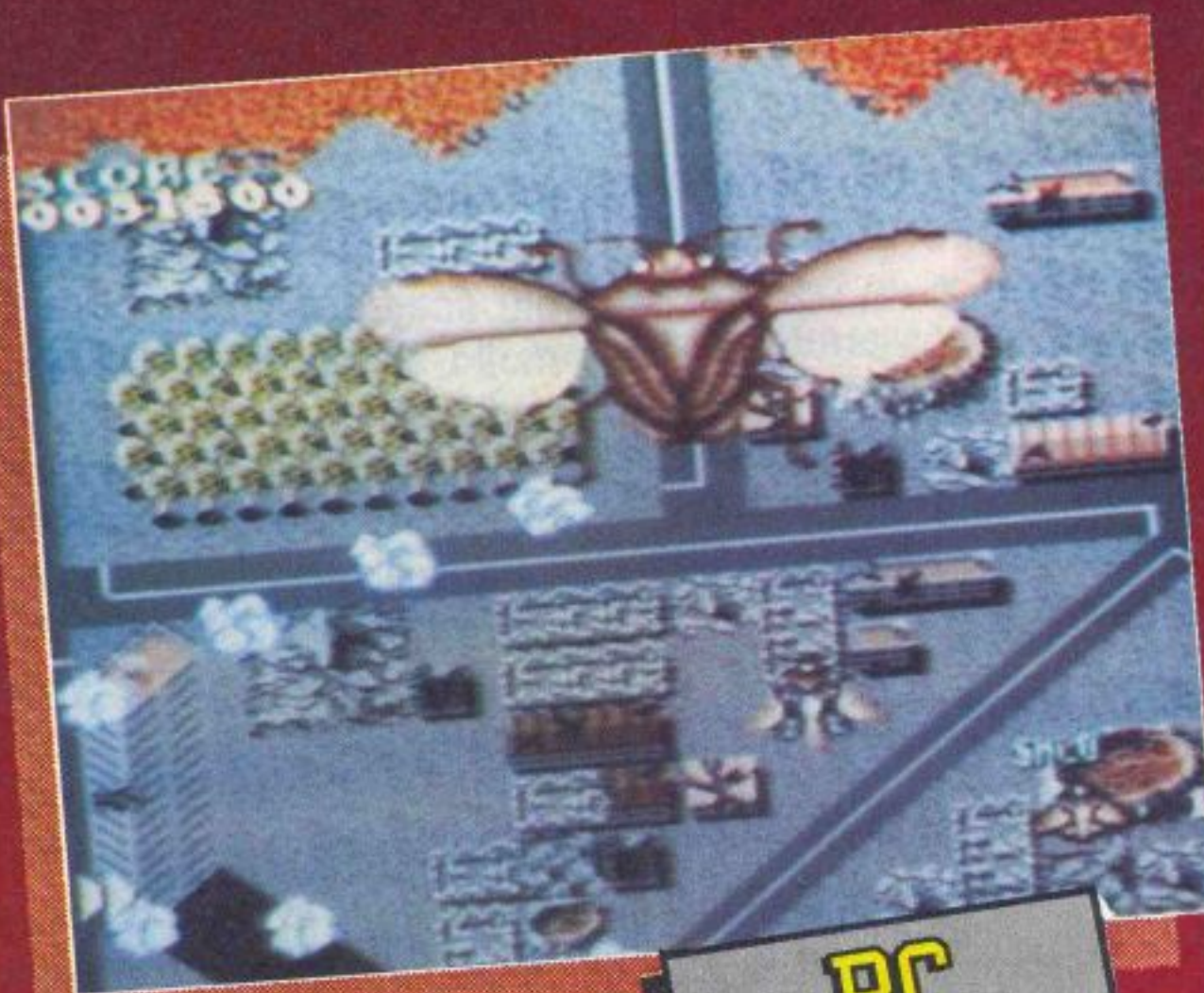
GLOBALE 89%
Un ottimo gioco di calcio, flessibile e divertente.

ha uno strano meccanismo, ovvero dovrete scegliere una squadra dopodiché battere TUTTE le altre (la più forte è l'Italia e la più scarsa è il Giappone, molto strano visto che nei cartoni animati i giapponesi sembrano delle divinità negli sport, che sia iniziata l'età dell'autocritica?). Infine, cosa stranissima, se una partita dovesse finire in parità NON si perde automaticamente, bensì si passa ai rigori (graficamente stupendi).

Personalmente odio i giochi di calcio, ma devo dire che 'sto FSHC90 è realizzato molto bene. Certo, è un po' lento e i giocatori sembrano tutti Maradona tanto sono obesi (in particolare i portieri), ma la giocabilità è davvero ai massimi livelli. la possibilità di giocare in quattro è veramente ottima e consente sfide interminabili davanti alla TV. Fan del calcio, provatelo: questo è quello che fa per voi.

Okama,
PC Engine
cartridge
L. 100.000

CYBER CORE

Sembra proprio che lo sport nazionale dei giapponesi sia il distruggere gli alieni. Si, lo so che pensavate fossero il baseball, il golf E la pallavolo ma non è così, basta vedere quanti giochi dello stesso genere sono usciti fino ad ora. Per loro non c'è niente di meglio di sparare, friggere o maciullare gli esserini blu o verdi: figuratevi che alla Fun Land di Londra, una sala giochi, si possono trovare due giochi giapponesi molto partricolari. In uno di questi imbracciate un fucile che spara laser VERO (ergo vedete dove sparate perché quando si preme il grilletto appare un puntino rosso, avete presente il mirino laser?) e dovete "uccidere" una serie di alieni di plastica appollaiati costruzioni varie (una partita L. 1000, ovvero 50p), mentre nel secondo troviamo un grosso gatto blu stle Doraemon di gomma che si muove completamente senza scopo a destra e a sinistra, e che grazie a soli 20p è possibile riempirlo di pallinate tremende sul naso (se lo beccate apre la bocca e emette uno strano suono) che spesso e volentieri rimbalzano via per tutta la sala giochi mancando una rete o che so io (per la cronaca questo è il mitico Dokka Dokka della Banpresto). Ora avete capito come sono i giapponesi.

Tutto questo appunto per dirvi praticamente una cosa: ai giapponesi basta essere violenti (meglio poi se si fanno male anche loro, Gialappa's docet), ed ecco dove si inserisce questo Cyber Core: un semplicissimo spara-e-fuggi verticale, velocissimo, dodici armi extra in tutto (quattro tipi ognuna con tre potenziamenti), sei quadri e stop. Beh? Che cosa pretendevate?

Questo Cyber core è senza dubbio uno sparatutto di prima classe, la grafica è molto bella, gli sprites sono molto definiti e veloci, l'animazione è ottima e ci sono un sacco di armi extra. E allora? Beh, è semplice, ce ne sono a pacchi di giochi così, potevano inventarsi qualcosa di più (presto vedremo Gunhead e allora...).

PC ENGINE

PRESENTAZIONE 69%
UNA SOLA opzione e istruzioni molto informative.

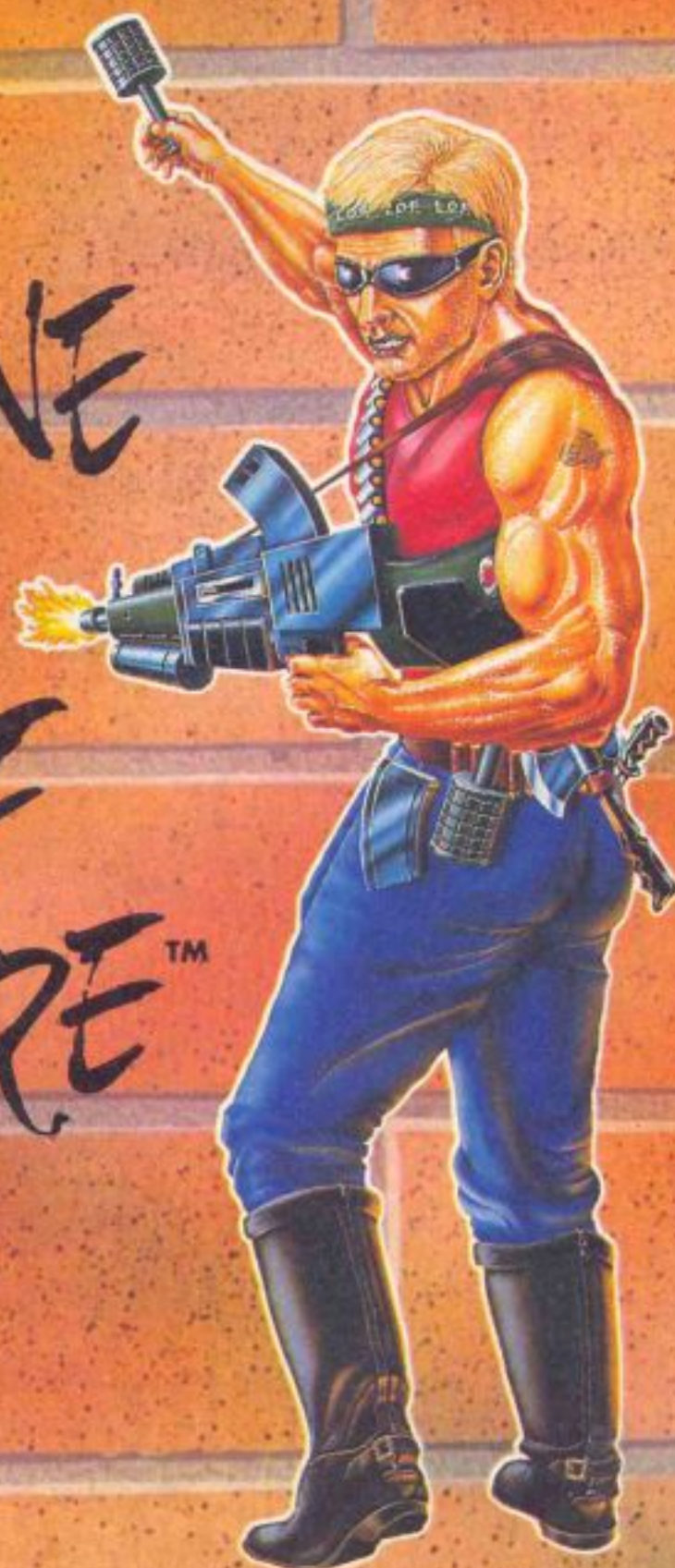
GRAFICA 96%
Sprites molto dettagliati e veloci, fondali molto belli e scroll velocissimo.

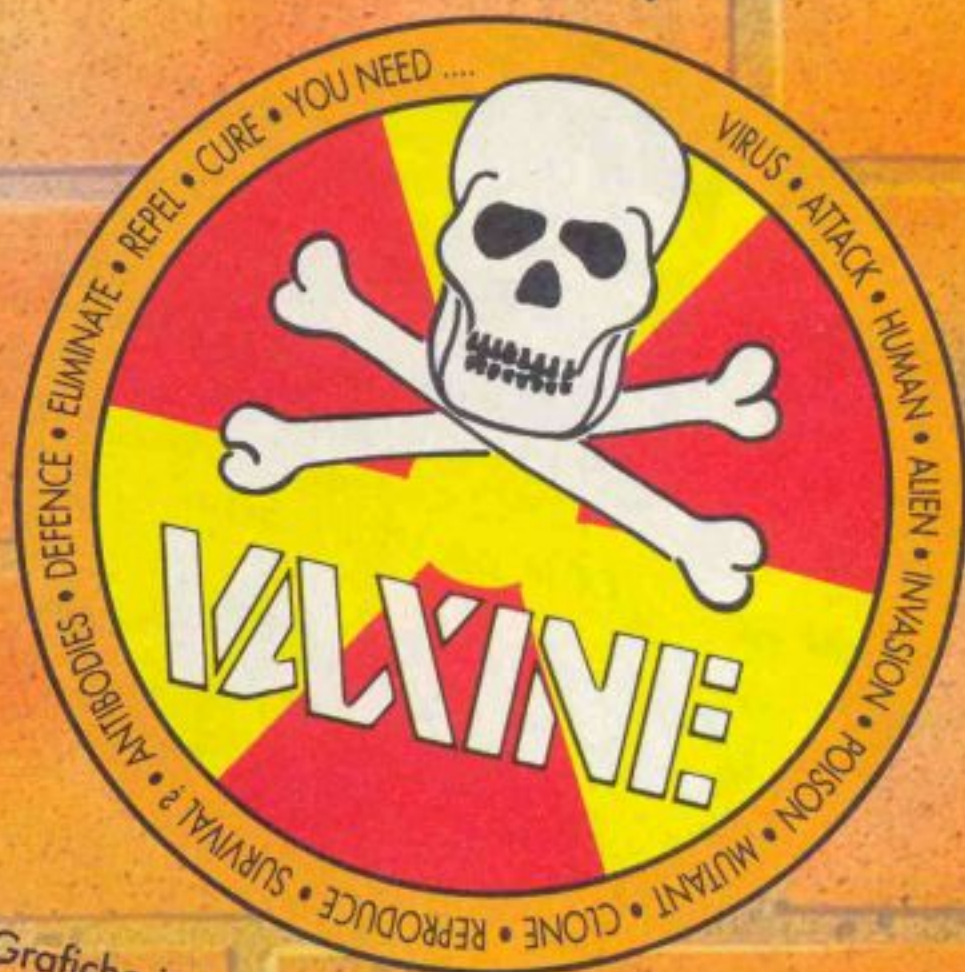
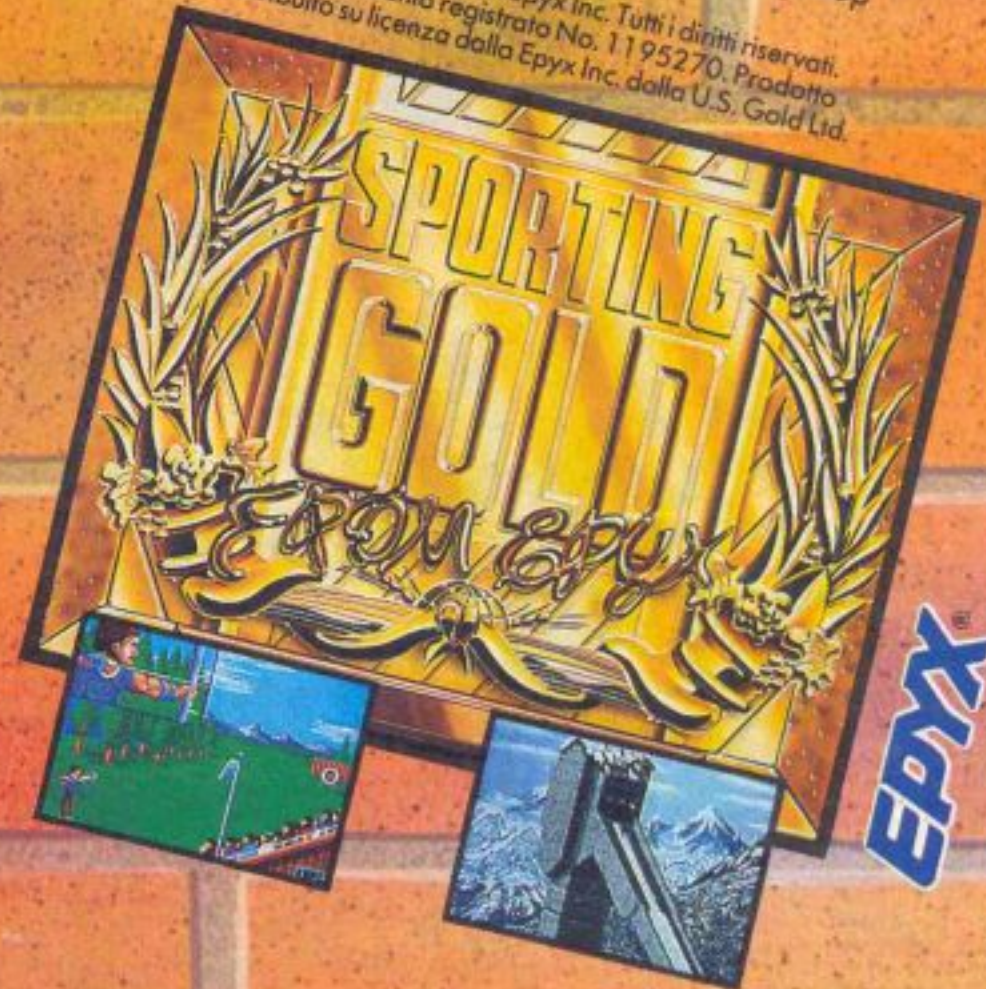
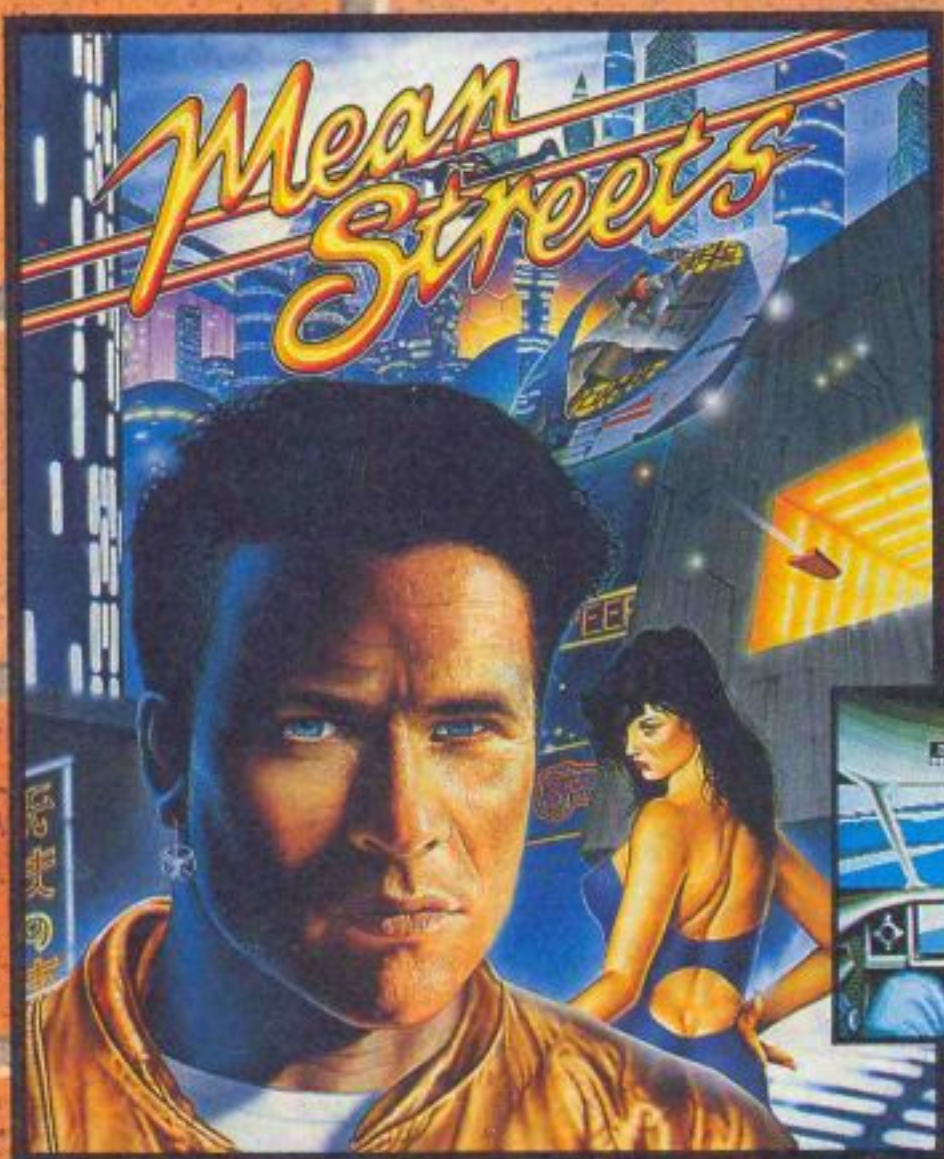
SONORO 90%
Effetti molto azzeccati e una musica iniziale carina.

APPETIBILITA' 93%
A me gli shhot'em up piacciono.

LONGEVITA' 89%
Probabilmente anche a voi.

GLOBALE 91%
Un' ottimo sparatutto che va preso per quello che è.

GOLD
DISTRIBUITORE ESCLUSIVO
PER L'ITALIA:
LEADER DISTRIBUZIONE SRL
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA).
SULLE STRADE
E-SWAT™
DIMOSTRA DI ESSERE ALL'ALTEZZA DI
INDOSSARE IL DISTINTIVO E-SWAT!
I criminali hanno via libera nella città di Cyber, la legge e l'ordine sono scomparsi.
Solo E.S.W.A.T., la divisione scelta dei Dipartimento di Polizia di Cyber, è in grado
di restaurare la pace. Vuoi diventarne membro? Beh, prima devi metterti alla
prova affrontando i pericoli della strada. Solo impressionando i tuoi superiori e
meritandoti i gradi (sopravvivendo!) puoi vincere il distintivo e le armi della
squadra E.S.W.A.T. e... sarai finalmente retribuito!!
.... E.S.W.A.T. – Armi e Tattiche Speciali d'Elite.
CBM 64/128 & AMSTRAD
Cassetta & Disco, SPECTRUM
Cassetta, ATARI ST, AMIGA
© 1990 SEGA™. Tutti i diritti riservati. Sega™ è un marchio
registrato della Sega Enterprises Ltd.
E-SWAT
MEGA
SUCCESS I
SEGA
LINE OF FIRE™
"QUESTA VOLTA HANNO
SUPERATO OGNI LIMITE!"
I terroristi del Medio-Oriente hanno progettato l'arma da
fuoco più potente mai costruita – un'arma troppo potente
per rischiare di farla finire in mani sbagliate! Il tuo compito
è quello di rubare il prototipo di questo potentissimo fucile
(Rapier Field Gun) dalla loro fortezza di massima
sicurezza. Le altre missioni erano scampagnate al
confronto! Riuscire ad entrare sarà difficile, ma riuscire a
scappare vivo sarà quasi impossibile!!
CBM 64/128 & AMSTRAD
Cassetta & Disco, SPECTRUM
Cassetta, ATARI ST, AMIGA
© 1990 SEGA™. Tutti i diritti riservati. Sega™ è un marchio
registrato della Sega Enterprises Ltd.
SEGA™

GOLD
DISTRIBUITORE ESCLUSIVO
PER L'ITALIA:
LEADER DISTRIBUZIONE SRL
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA).
MEGA CAMPIONI CAPCOM®!
SULLE STRADE
U.N. SQUADRON™
U.N. SQUADRON
"FLYING THIS MISSION IS LIKE SHAKING HANDS WITH THE DEVIL!"
CAPCOM USA
U.S. GOLD
"VOLARE IN QUESTA MISSIONE È COME STRINGERE LA MANO AI DIAVOLO!"
La Capcom è orgogliosa di presentare questo avvincente spara-spara aereo.
• Opzione a 2 giocatori simultanei.
• Scelta di pilotare 3 aerei da combattimento – F14 Tomcat, Tigershark e A10 Thunderbolt.
CBM 64/128 Cassetta & Disco,
AMSTRAD Cassetta & Disco,
SPECTRUM Cassetta,
AMIGA/ATARI ST
Capcom è un marchio registrato della Capcom U.S.A. Inc., © 1990 Capcom® U.S.A. Inc. Tutti i diritti riservati.
2 STRIDER™
IL GUERRIERO RITORNA SPINTO DALLA VENDETTA ALLA SUA ESTENUANTE LOTTA PER LA LIBERTÀ
Una spada di acciaio, una scarica dal suo potentissimo Fucile-Laser Gyro – Strider torna all'azione polverizzando il nemico e lottando per la giustizia. Questa volta non ci sarà NESSUN LIMITE ... NESSUNA PIETA ... NESSUN SOPRAVVISSUTO!
C64/128 Cassetta & Disco, AMSTRAD Cassetta & Disco,
SPECTRUM Cassetta, AMIGA/ATARI ST
Capcom è un marchio registrato della Capcom U.S.A. Inc., © 1990 Capcom® U.S.A. Inc. Tutti i diritti riservati.
CAPCOM® USA

GOLD
DISTRIBUITORE ESCLUSIVO
PER L'ITALIA:
LEADER DISTRIBUZIONE SRL
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA).
SULLE STRADE
OPERATION HARRIER™
OPERATION HARRIER
Il Radar rileva Membri di un Commando Nemico su un
incrociatore vicino all'Islanda del Nord, Medio-Oriente.
LA TUA MISSIONE ... AFFONDARE
L'INCROCIATORE NEMICO
La tecnica ROTOSCAPE riesce a combinare il
dettaglio colorato di grandi sprites con la libertà
completa di muoversi attraverso un paesaggio
costituito da poligoni. Poni molta attenzione per
riuscire a muoverti in un paesaggio che ruota a
360° intorno a te!
ATARI ST, AMIGA, PC
(CGA, EGA, VGA, TANDY,
supporta schede sonore
AD-LIB, ROLAND).
© 1990 U.S. Gold Ltd./Creative Materials Ltd.
Tutti i diritti riservati.
Per combattere un'invasione di
cellule portatrici di virus maligni
all'interno del corpo umano, devi
rafforzare le autodifese del tuo corpo
creando anticorpi artificiali in grado
di resistere a questo attacco.
VAXINE
YOU NEED .... VIRUS • ATTACK • HUMAN • ALIEN • INVASION • POISON • MUTANT • CLONE • REPRODUCE • SURVIVAL ? • ANTIBODIES • DEFENCE • ELIMINATE • REPEL • CURE •
VAXINE
SNOWSTRIKE™
Mozione della dichiarazione di guerra ai baroni
Colombiani della Droga che devono essere
sconfitti quanto prima ... Operazione di
ricognizione studiata dalle forze militari ...
I baroni della droga sono pronti a spedire
la più grande partita di cocaina o 'neve'
che si sia mai vista ... F14 decolla in
direzione della costa Colombiana. Il tempo
per parlare è terminato — ed effettuerai il
primo attacco da solo!!
© 1990 EPYX Inc. Tutti i diritti riservati.
EPYX è un marchio registrato No. 1195720.
SNOWSTRIKE
EPYX®
• Grafiche in ray-tracing ai 100%.
• Supporto sonoro Ad-Lib e
Roland (PC).
• 256 colori (PC versione VGA).
© 1990 U.S. Gold & Assembly Line. Tutti i diritti riservati.
Prodotto e distribuito su licenza della U.S. Gold Ltd.
ATARI ST, AMIGA, PC &
Compatibili (CGA, EGA, VGA,
TANDY, supporta schede sonore
Ad-Lib, Roland)
CBM 64/128 Cassetta & Disco
AMSTRAD Cassetta & Disco
SPECTRUM Cassetta
ATARI ST, AMIGA, PC &
Compatibili

GOLD
DISTRIBUITORE ESCLUSIVO
PER L'ITALIA:
LEADER DISTRIBUZIONE SRL
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA).
SULLE STRADE
SYSTEM 3™ COMPILATION
Conosciuti per aver creato alcuni del titoli d'azione di maggior successo combinati con grafiche della migliore qualità, i loro prodotti sono ora disponibili in questa stupenda raccolta che la US GOLD è orgogliosa di presentare.
Tusker – "La giocabilità è coinvolgente ed i puzzles spacca-cervello ti renderanno la vita difficile." – Crash.
IK + – Il più grandioso gioco di karate fino ad oggi.
Vendetta – "Il nome del gioco è violenza e Vendetta eccelle in questo senso. Una sfida che può essere tranquillamente paragonata a Turbo Outrun e a Power Drift" 93% (C64) – Zzap!
Myth – "Molto semplicemente – brillante – una fantastica avventura arcade corredata da eccitante giocabilità e sorprendente grafica" – Your Sinclair
CBM 64/128, AMSTRAD & SPECTRUM Cassetta e Disco
Questa raccolta © 1990 System 3 Software Limited. Tutti i diritti riservati. Prodotto e distribuito su licenza della System 3 dalla U.S. Gold Ltd.
PLATINUM
I CAMPIONI DELLA SFIDA ARCADE PRESENTANO...
La miglior raccolta delle conversioni da coin-op Capcom che hanno fatto la storia: STRIDER™, BLACK TIGER™, GHOULS 'N' GHOSTS™, FORGOTTEN WORLDS™ e L.E.D. STORM™ (solo 8 bit).
Capcom è un marchio registrato della Capcom U.S.A. Inc. © 1990 Capcom® U.S.A. Inc. Tutti i diritti riservati.
AN AWESOME COLLECTION OF CLASSICS FROM CAPCOM
PLATINUM
CAPCOM USA
C64/128, AMSTRAD & SPECTRUM Cassetta & Disco, ATARI ST, CBM AMIGA (escluso L.E.D. Storm™)
VENDETTA
TUSKER
IK+
MYTH
SYSTEM 3
SPORTING GOLD
Una raccolta del più grandi giochi sportivi mai prodotti per il tuo Home Computer che ti offre non meno di 21 eventi esilaranti. Gareggia contro la macchina o contro i tuoi amici in questa stravagante passerella sportiva. Contiene California Games, The Games Winter Edition & The Games Summer Edition. Tutta l'azione non-stop ed eccitante che puoi ottenere ... comodamente seduto!!
ATARI ST, AMIGA, PC & Compatibili
Questa raccolta © 1990 Epyx Inc. Tutti i diritti riservati. Epyx® è un marchio registrato No. 1195270. Prodotto e distribuito su licenza dalla Epyx Inc. dalla U.S. Gold Ltd.
SEGA™ MASTER MIX
SEGA
CRACK DOWN
DYNAMITE DUX
SPORTING GOLD FROM EPYX
EPYX
Una raccolta che raffigura i super giochi arcade dei giganti giapponesi della scena coin-op. TURBO OUTRUN™, CRACKDOWN™, SUPER WONDER BOY™, DYNAMITE DUX™ e THUNDER BLADE™ – La combinazione ideale fra azione e divertimento.
C64/128, AMSTRAD & SPECTRUM Cassetta & Disco, ATARI ST, AMIGA
Questa raccolta © Sega™. Tutti i diritti riservati. Sega™ è un marchio registrato della Sega Enterprises Inc. Prodotto e distribuito su licenza della Sega Enterprises Ltd dalla U.S. Gold Ltd.

DISTRIBUITORE ESCLUSIVO
PER L'ITALIA:
LEADER DISTRIBUZIONE SRL
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA).

MEAN STREETS™

NELL'ARIA C'E' UN'ATMOSFERA DI ANARCHIA E PER LE STRADE C'E' PUZZA DI OMICIDIO

Anno 2033: nei panni di un investigatore privato ingaggiato dalla figlia di un professore universitario, devi scoprire la causa della morte di quest'ultimo.

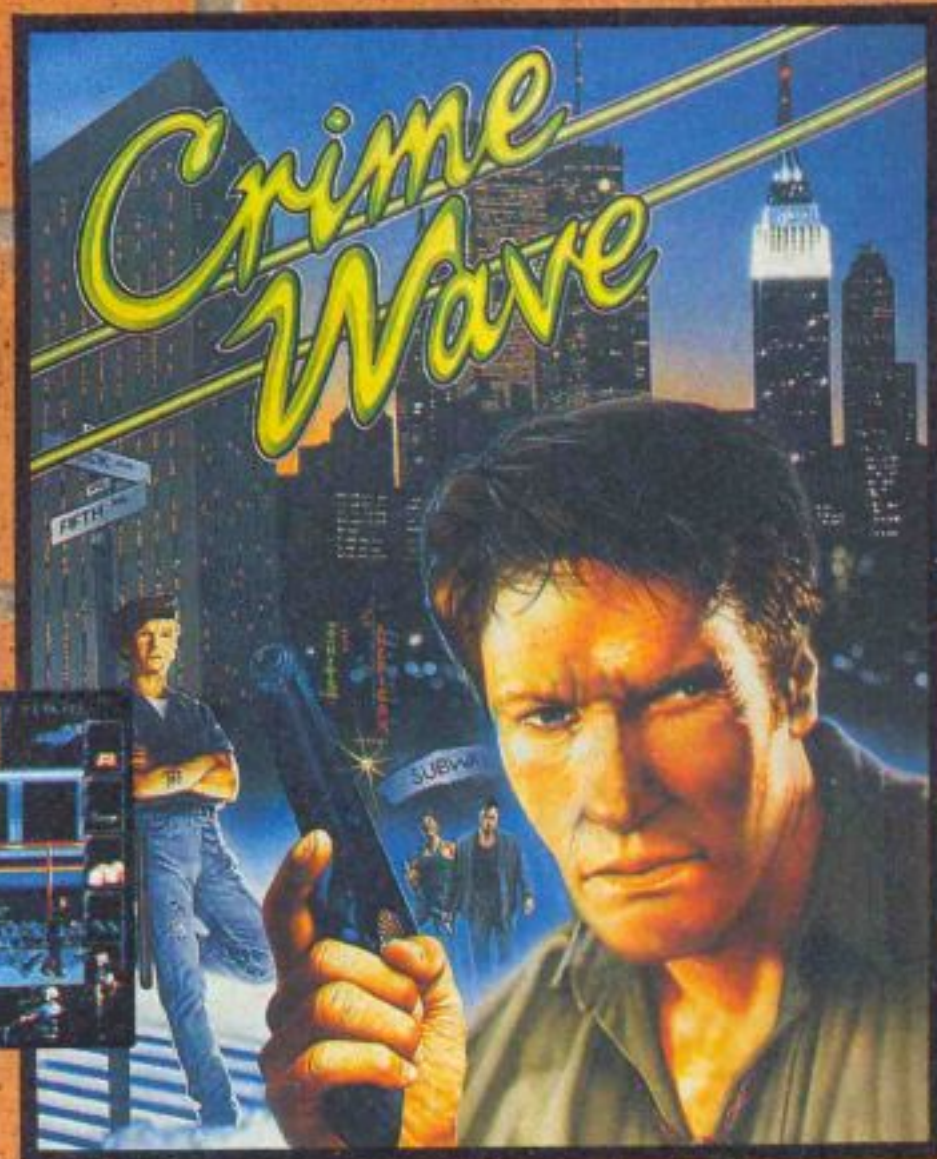
- Interagisci con più di 27 personaggi digitalizzati e rispondi a domande, minaccie o tentativi di corruzione.
- Utilizza il sistema "punta e clicca" che ti permette di eseguire le tue ricerche senza digitare.
- Fai sfrecciare la tua Lotus verso località della Costa Occidentale.
- Avventurati attraverso uffici, magazzini e ditte cercando indizi.

C64/128 Disco, ATARI ST, AMIGA, PC & Compatibili

CRIME WAVE™

UN GIALLO INTERATTIVO CARATTERIZZATO DA AZIONE

Il tuo compito è di liberare la figlia del Presidente rapita e trattenuta come ostaggio da criminali che infestano le maggiori città della Terra.

- Incredibili "Grafiche da Film" digitalizzate (che mostrano attori e modelli veri).
- Effetti sonori digitalizzati.
- Terreno di gioco a scrolling tridimensionale.
- Profondità e lunghezza di gioco incredibile.
- Grafiche mozzafiato a 256 colori – VGA/MCGA.

ATARI ST, AMIGA, PC & Compatibili

ACCESS™ Software Incorporated

DISTRIBUITORE ESCLUSIVO
PER L'ITALIA:
LEADER DISTRIBUZIONE SRL
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA).

THE GOLD OF THE AZTECS

UN GIOCO VERAMENTE IMMENSO CHE COMPRENDE:

- Più di 3 anni di sviluppo.
- Più di 7,000 schermate di animazione.
- Più di 140 azioni eroiche.
- 18,000 elementi grafici individuali.
- 600K di musica ed effetti sonori.

ATARI ST, AMIGA, PC & Compatibili

MURDER!

QUASI 3 MILLIONI DI OMICIDI UNICI PER METTERE ALLA PROVA LA TUA ABILITÀ DI DETECTIVE:

- Controllo "punta e clicca" che fornisce uno sfondo totalmente interattivo.
- Più di 20 armi potenzialmente utilizzate nell'omicidio.
- Possibilità di personalizzare i propri personaggi.
- Tutti i fatti più sconcertanti riguardo quattro fra i più infami assassini mai esistit!
- 4 livelli di difficoltà.
- Facilità nella rilevazione e confronto di impronte digitali.

C64/128 Disco
ATARI ST
AMIGA, PC & Compatibili

Gli screenshots illustrano semplicemente il gioco senza riportare la qualità grafica che può variare considerevolmente fra i vari formati.

DISTRIBUITORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
LEADER DISTRIBUZIONE SRL
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA).

RENEGADE LEGION:™ INTERCEPTOR

Renegade Legion™: Interceptor basato sui giochi da tavolo della FASA corporation, Interceptor ti lancia in un lontano futuro dove imperversa una guerra feroce tra il Governo Terrestre e le Legioni Renegade. Mettiti al comando di una squadra di caccia e vola con le Forze d'Elite di entrambe le parti. Combatti con caccia stellari del 69° secolo – sono inclusi 24 modelli standard – o progettane altri personalmente! Arma i tuoi mezzi con armi potentissime ed ultra moderne. Intraprendi missioni che variano da lotte contro la pirateria a difese di basi spaziali, ad intercettazioni di flotte nemiche, ecc.

AMIGA, PC & Compatibili

Renegade Legion and Interceptor are registered trademarks of Fasa Corporation and used under exclusive licence.
© 1990 Fasa Corporation
© 1990 Strategic Simulations, Inc.

BUCK ROGERS™ COUNTDOWN TO DOOMSDAY

CBM 64/128 Disco, AMIGA, PC & Compatibili (CGA, EGA, VGA, TANDY, supporta AD-LIB)

BUCK ROGERS and XXVc are trademarks used under license from The Dillie Family Trust.
© 1990 The Dillie Family Trust © 1990 Strategic Simulations, Inc.

BUCK ROGERS™: COUNTDOWN TO DOOMSDAY

Gioco di ruolo dettagliato basato su uno fra i più famosi eroi della Comic Book. Impersona BUCK ROGERS™ in una missione ai confini della realtà nel XXV™ secolo: pilotare la tua navicella spaziale attraverso l'intero sistema solare. Affronta, in combattimento, altre navicelle spaziali utilizzando laser, missili e cannoni ultrapotenti. Combatti una miriade di strani esseri che includono pirati galattici & automi d'assalto.

SHADOW SORCERER

Un nuovo concetto di gioco di ruolo avventuroso della AD&D che si propone di soddisfare sia le esigenze dei giocatore amante dell'azione che quelle del giocatore più impegnato amante della strategia. Il gioco opera con uno sfondo in tempo reale nel quale devi giudare un gruppo di fuggitivi inseguiti da orde di Draconiani verso la salvezza. Ma attenzione! Devi guardarti intorno oltre a mantenere una certa disciplina ed equilibrio fra i singoli personaggi.

- Area di gioco tridimensionale.
- Controllo totale con mouse ed icone per tutte le azioni e conversazioni.

ATARI ST, AMIGA, PC & Compatibili (CGA, EGA & TANDY)

EYE OF THE BEHOLDER

Un concetto rivoluzionario nei giochi di ruolo fantastici della AD&D®. Eye of the Beholder è il primo gioco per computer AD&D®, nel suo genere, basato sulla grafica.

- Interfaccia "punta e clicca".
- Superbi effetti sonori.

Il gioco è ambientato sotto la città di Waterdeep, nei Regni Perduti. Oltre a sconfiggere malvagi mostri, dovrai risolvere quesiti e negoziare con altri personaggi per arrivare a capo di un perfido complotto che minaccia l'incolumità dell'intera città.

PC & Compatibili (CGA, EGA, VGA & TANDY)

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

CURSE OF THE AZURE BONDS

Disponibile a Ottobre/Novembre 1990 su Atari ST e Amiga (solo 1 mega)

CREANDO CREATURE

Quelli della Apex sono tornati un'altra volta a fare il nostro lavoro. Ebbene sì, siamo tornati per quella che probabilmente sarà l'ultima puntata di questo diario! E così mentre cerchiamo qualche cavolata per riempire questa introduzione passiamo a descrivervi quello che abbiamo (e non abbiamo) fatto questo mese.

MERCOLEDI' 13 GIUGNO

Che giornata! Ci siamo alzati questo pomeriggio e pensavamo di essere nei Caraibi — faceva un caldo! Dopodiché abbiamo realizzato che era meglio stare al coperto e scrivere questo maledetto diario. Beh, tanto vale cominciare...

MERCOLEDI' 13 GIUGNO

JOHN: Beh, provate un po' a indovinare che cosa abbiamo fatto oggi, già — siamo andati al quartier generale di ZZAP! (tutti i nostri diari cominciano così). Pieter "Venom Wing" Opdam era lì (attualmente, era lì per circa cinque settimane) ancora ad aggiungere gli ultimi ritocchi al suo gioco (e ancora ad avere nuovi problemi con il sistema di "backup — non la avresti dovuta fare così difficile la protezione dei dischi, eh Pieter?).

STEVE: I ragazzi di ZZAP! hanno visto l'ultima versione di Creatures. Questo sarà l'ultimo livello del gioco che comincia in un cimitero e continua con un castello e poi porta alla camera della tortura.

VENERDI' 15 GIUGNO

JOHN: Oggi ho passato tutto il giorno programmando il negozio, rappresentato dalla capanna di una strega. La (bellissima) strega in questione parlerà a Clyde durante la sua visita al negozio, così dovrò scrivere un sacco di piccole routine per far apparire i fumetti e per farci apparire qualcosa dentro.
Accidentalmente ho trovato un effetto molto carino usando la sovrapposizione di sprites ieri. E' saltato tutto fuori dalla sequenza iniziale con il "get ready", e sembra proprio una sorta di "color split" verticale. Ad ogni modo, senza anticipare troppo, probabilmente lo userò per cose tipo la tabella dei punteggi e via dicendo.

STEVE: La grafica del negozio è DAVVERO finita questa volta. Lo so di averlo detto prima ma i ritocchi finali sono stati fatti ed ecco qua quello che verrà fuori nel gioco.
E' venuta l'ora di disegnare il secondo "divertentissimo" schermo delle torture. Questo vedrà uno dei piccoli animaletti pelosi in cima a un elecatore manovrato da un cattivone. Sopra l'elevatore c'è una lama oscillante che non fa certo bene alla salute. Per salvare l'animaletto dovrete fermare l'elevatore, e per fare ciò ci sarà bisogno di un pendolo, di una roccia e di una palla di cannone.

MARTEDI' 19 GIUGNO

JOHN: Ho lasciato perdere per un po' il negozio questa mattina per poter inserire un po' di punti di ripartenza nel secondo livello. Ho poi trovato un bug che non faceva apparire uno degli alieni. Visto che questo era un bug "maggiore" ho dovuto di nuovo lasciar perdere il negozio (ancora) e metterlo a posto.
Ho anche scoperto una serie di "film sui mostri" sul Canale 4. vanno in onda circa alle 11 di sera ogni venerdì — e indovinate un po' come è intitolata la serie? Già, "Creature Feature" (Creature Feature è il titolo del diario sulla rivista inglese NdT).

STEVE: Ho passato un paio di giorni lavorando sulla posizione degli alieni. Tutte le foto pubblicate sulla rivista avevano degli alieni che però non erano ancora stati "introdotti" nel gioco e quindi erano tutti da inserire. Questo vuol dire che non c'è mai stato un demo del gioco con gli alieni che camminavano e volavano per lo schermo. Così non c'è proprio stata alcuna giocabilità fino ad ora. Mentre regolavo un po' gli alieni scrivevo contemporaneamente un po' di musica per il negozio, ed è stata molto apprezzata da Andy Smith. Ha le batterie e i bassi che tutti si aspettavano con una simpatica partenza "tremante".

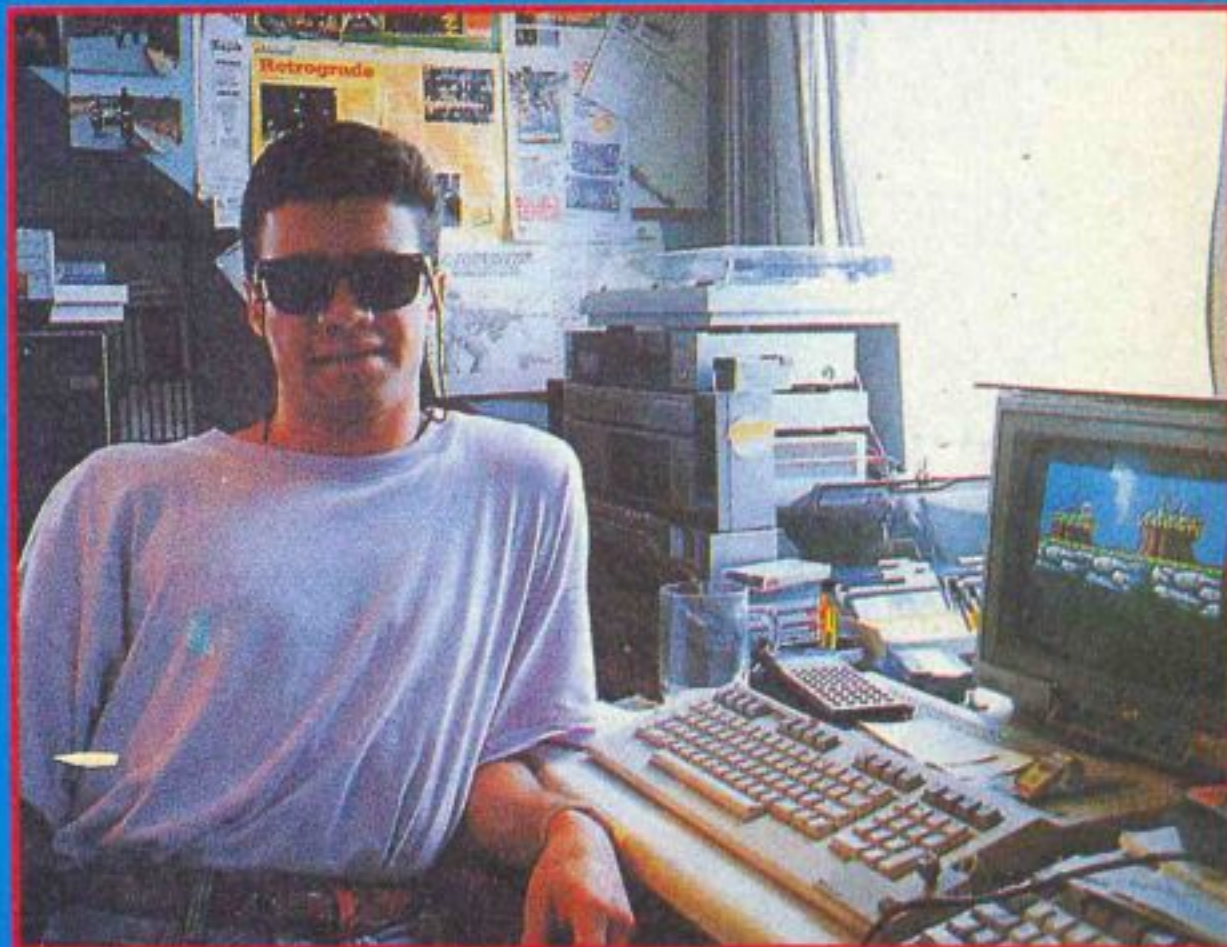
SABATO 22 GIUGNO

JOHN: Dopo aver lavorato un sacco di ore su quello stramaledetto negozio, ho trovato un problema: aggiungere una nuova arma alla lista di quelle già esistenti. Ho studiato un metodo di "print out" nell'ultima ora e ho modificato il codice un centinaio di volte ma non fuziona ancora. Verso la fine della giornata mi sono veramente incavolato e ho cominciato a tirare delle palline di gomma per tutta la stanza.

STEVE: Dopo aver avuto il design basilare del secondo schermo delle torture, con tutti gli sprite e gli schemi di colore preparati, il prossimo compito è quello di portare tutto dalla carta al C64. Ho cominciato disegnando i caratteri e ho ricavato un effetto veramente colorato che ha la metà di destra dello schermo in blu chiaro e la metà sinistra in nero. La maggior parte dei congegni in questo schermo vengono animati con dei caratteri e delle finestre, il che vuol dire consumare un sacco di caratteri stessi. Questi devono essere ridisegnati e messi da parte dal set di caratteri corrente per poi recuperarli.

MARTEDI' 26 GIUGNO

JOHN: Ho passato la mattinata a riparare un ALTRO bug che Steve ha trovato nella mia routine di mo-

vimento degli alieni: qualsiasi tizio che si muova a una velocità di un pixel ogni cinquantesimo di secondo spappa tutti gli altri sprite. Non chiedetemi perché, sono solo un programmatore.
Ho passato la mattinata aggiungendo un opzione di informazioni alla lista delle icone del negozio. Se la selezionerete la strega vi fornirà un utile consiglio per lo schermo della tortura seguente. Ma, visto che sono disponibili solo quattro linee di testo, non è un grande affare. Così sono venuto fuori con l'idea di poter comprare altre informazioni se lo si desidera. Ho anche elaborato una routine che fa pulsare l'icona ogni volta che comprate qualcosa.

STEVE: I caratteri per lo schermo della tortura sono oramai finiti, anche se probabilmente nel futuro gli darò un'altra sistemata. Così ora sulla lunga lista delle cose da fare ci sono anche gli sprites per questa sezione, a cominciare dalla creatura che usa l'elevatore ACME. Ho anche aggiunto altri alieni alla sezione a scrolling. Sto giusto finendo l'ultima parte dell'acqua del primo livello, con tutti i piccoli pesci pelosi (pesci pelosi?) e deliziose bestioline sorridenti.

GIOVEDI' 28 GIUGNO

JOHN: La piosta di Mercoledì conteneva un disco da Andy Roberts. Aveva su un paio di schermi in bitmap, uno dei quali ci siamo prontamente copiati. (Beh, dove ho visto quella Lamborghini prima d'ora?)
Questo pomeriggio è stato un altro "lascia stare quello che stai facendo e sistema questo bug". Il problema? La subroutine per la collisione degli sprite. Questa è usata dalle mie due routine UTHEM e BULTHEM (voi contro gli alieni e i vostri proiettili contro gli alieni. Il problema era il controllo sulla linea 255 (MSB). Non ho ancora sistemato quella dannata cosa — non so che farci (la mia povera pallina di plastica sta vivendo un brutto periodo, soprattutto da quando uno dei miei dichetti si è spappato).

STEVE: Finalmente ho finito la grafica per il primo livello e sto per iniziare quella del secondo, che comincia con dell'acqua. Questa conduce a una lunga sezione di foresta, dopodiché alla fine del livello e alla solita camera della tortura. Il viaggio attraverso la foresta non sarà facile mperché ci saranno un sacco di alieni feroci (tutti con l'espressione carina, ovviamente).
Visto che John sta lavorando al negozio in questi giorni ha bisogno di un po' di grafica per la selezione delle armi. Così, come al solito, devo fermare quello che stavo facendo e dedicarmi ad altro. La grafica che gli serve sono un po'di icone extra da mettere nella lista delle armi che si possono comprare e l'icona per le informazioni e per l'uscita. Mentre stavo cercando di disegnare una buona icona per le info, mi è venuta in mente l'idea di utilizzare la "i" che si trova sulle piantine e cose varie.

LUNEDI' 2 LUGLIO

JOHN: Finalmente ce l'ho fatta: ho messo a posto la mia routine! Lo so, lo so, è stata tutta foruna, ma almeno è stato fatto.
Ho dovuto prendere una pausa di un'ora da Creatures per rispondere ad un po' di posta che abbiamo ricevuto la scorsa settimana. Mark Bishop (da Dudley, che non ha negozi di software decenti) ha mandato una lettera a ZZAP! che poi la ha passata a noi. Erano inclusi un po di buoni omaggio per Burger King, così ecco Whopper gratis a volontà. Rob Hogg però mi sa che se ne è tenuto uno prima di mandarli a noi, vero Rob? Mark dice anche che gli piace molto la nostra musica. Ad ogni modo, grazie a Mark per la lettera divertente e per i buoni omaggio.

STEVE: WOW! Oggi ho composto un paio di pezzi veramente giusti — avevo un bisogno disperato di separarmi dai miei alieni. Ogni volta che qualcosa diventa monotona mi metto a scrivere musica, così le nostre scatole di dischetti sono piene di motivetti inutilizzati.

Un'altro po' di lavoro, questa volta sotto forma di una pozione magica per una nuova arma. Qiuesta arma farà sparare a Clyde delle fiammate, che però penetreranno attraverso i muri e avranno una lunga gittata.
Ci sono altri sprites da essere aggiunti al livello, ma sto cominciando a finire le idee. Questo livello avrà degli alieni tipo uccelli carini che svolazzano qua e là, i soliti tizi con gli occhioni e le "Old Age Mutant Heroine Tortoises" (sto scherzando!).

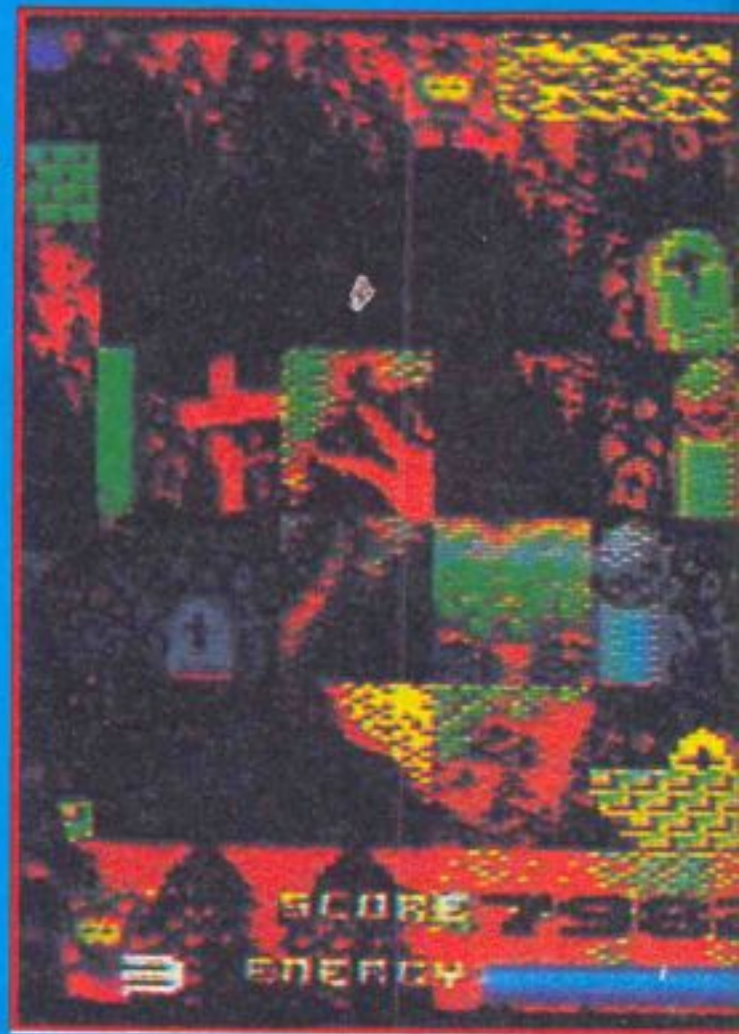
MERCOLEDI' 4 LUGLIO

JOHN: Ho parlato con Pieter a proposito di un demo di Creature per lui e per i suoi amici. Potrebbero fare la versione 16-bit del gioco per la Thalamus.
Ho riparato un sacco di bug che sono apparsi durante il mese: il colore che scrolla aveva dei problemi e i colori delle esplosioni degli alieni (spariscono prima che l'animazione sia finita, non molto bello a vedersi). Ho anche modificato la routine di collisione per riconoscere propriamente gli sprites espansi verticalmente.

STEVE: Finalmente ho finito un livello di alieni. Questo livello è il terzo di un totale di sei (al momento, ma può sempre cambiare). Appena John avrà finito l'alien editor per il livello quattro, potrò cominciare a "mappare" gli alieni per tutto lo schermo ma per il momento dovrò limitarmi a modificare un po' gli sprite dei primi livelli.
Rob Ellis si è raccomandato di farci ascoltare l'ultimo album di Jean Michel Jarre — Waiting For Cousteau, così sta suonando mentre noi lavoriamo. Questa musica è l'ideale per lavorare, rilassante e suadente. Uno dei pezzi è particolarmente carino e mi sta ispirando per un mio pezzo (copiare, ecco cos'è). Uno dei migliori dura 22 minuti — immaginatelo come pezzo per lo schermo dei titoli!

LUNEDI' 9 LUGLIO

Come Stezve ha detto prima, Clive inizia il quarto livello in acqua. Quando ho caricato il livello e Clyde è apparso, sembrava tutto OK. Appena peò muovevo Clyde verso l'alto si sentiva il rumore del salto. Più o meno me lo aspettavo, anche perché "apparire" non è la maniera più convenzionale per entrare in acqua (di solito ci cade). Un po' di lavoro mi ha permesso di sistemare il tutto, e ho anche inserito una routine che mi permette diversi sistemi di controllo in un livello.

STEVE: Ancora lavoro sul livello quattro, aggiungendo due schermi alla sezione acquatica all'inizio del livello. Dopo la sezione liquida c'è la lunga foresta da superare. Ora John ha da finire la nuova mappa

prima che io possa continuare a sistemare alieni, così eccoci di nuovo agli sprites dei livelli uno e due. Ho disegnato una nuova creatura che assomiglia molto a un goblin e delle simpatiche animazioni per quando si gira.

VENERDI' 13 LUGLIO

JOHN: ho aggiustato gli schemi di colore nel gioco. Invece di "splittare" indiscriminatamente i vari colori, ora sistemano solo quelli differenti. Sempre parlando di colori, ho deciso di fare qualcosa per la mancanza di colori da usare per gli sprites. Al momento ne possiamo usare solo sei, con gli sprite multicolor gialli e grigi scuri. Ho cercato di crearne altri sei o sette

che sembrassero decenti, come una combinazione di verde e rosa (che guarda caso sembra verde e rosa, hmm...).

STEVE: Come forse già saprete, il primo livello ha una cascata e oggi mi ha visto tentare di animare l'angolo diagonale. Il piroblema è che devo disegnare i quadri uno a uno senza poter vedere "il prodotto finito" fino a che John non avrà finito.
Il primo tentativo faceva un po' pena ma quando ho risolto il problema è venuto fuori qualcosa di decente. Il gradino diagonale d'acqua è preceduto da una sezione orizzontale dove si può nuotare, e ha un bel po' di animazione carina

per Clyde che spruzza l'acqua in ogni dove e un buon effetto di parallasse. Dopo l'angolo c'è una caduta verticale nell'acqua sottostante. Probabilmente inseriremo effetti sonori per rendere il tutto più realistico, con il rombo che aumenta quando siete vicini e che diminuisce quando siete lontani.

LUNEDI 16 LUGLIO

Abbiamo passato tutta la giornata a scrivere il diario del mese scorso. Il problema è che fuori faceva caldissimo e noi eravamo dentro... boohoo.

MARTEDI 17 LUGLIO

JOHN: Le giornate peggiori per noi programmatori sono quando fuori c'è un tempo come questo. Non una nuvola in cielo e noi siamo incollati dietro (o davanti?) ad una tastiera. Mi sono messo comunque al lavoro perfezionando nuovamente l'editor di alieni (c'era una fotografia un paio di numeri fa). Questa volta ho aggiunto un'opzione per stabilire se un alieno debba avere i colori standard del C64 o uno dei miei nuovi colori "migliorati". Non puoi semplicemente dire che l'alieno deve avere un colore non standard, devi anche miscelarne uno nuovo dai 16 presenti, cosa che spesso è molto divertente.
Steve: Qualche numero fa avevo detto che, nel primo livello, Clyde avrebbe utilizzato dei bracciali per avanzare nell'acqua. Ora lo abbiamo cambiato perché (come al solito) la cosa non era stata pensata molto bene e siamo incappati in problemi insolubili. Così dopo aver buttato via un sacco di tempo ad animare Clyde impegnato in un crawl (era venuto proprio bene, con una serie di spruzzi animati molto simpaticamente), ho dovuto cambiare tutto. Abbiamo deciso che Clyde starà su delle ninfee che galleggiano sull'acqua, mentre per muoversi tirerà fuori il suo ventilatore elettrico Acme (Wile E. Coyote insegna).

VENERDI 20 LUGLIO

JOHN: La routine UMOVE è stata profondamente ristrutturata negli ultimi due giorni. Al momento sono seppellito da tonnellate di carta stampata. UMOVE muove Clyde per lo schermo, dicendo alla routine di scrolling quando muoversi e quando rimanere ferma, e ne gestisce i diversi modi di controllo. Il problema era che potevamo gestire un solo modo di controllo (ad esempio di Clyde che nuota sott'acqua). Avevo bisogno di diversi controlli per ogni livello, ho così dovuto fare a pezzi quella routine, modificarla e infine rimettere tutto assieme. Ora però è finita, e mi permette di gestire tutti i controlli che voglio, sono messi ognuno nel suo livello (in questo modo ho im memoria solo il modo di controllo che sto utilizzando).

STEVE: Ora che abbiamo finito con il controllo di Clyde non mi restano da fare che le animazioni. Ho cominciato con le ninfee che si inclinano verso l'alto o verso il basso ogni qualvolta cambiano di velocità e ho poi disegnato Clyde con il ventilatore Acme in mano. La cosa successiva sono stati i mostri del cimitero, c'è uno scheletro da due sprites di altezza e sto ancora lavorando su dei piccoli, teneri Goblin "mangia-spazzatura".

MARTEDI 24 LUGLIO

JOHN: Ho pasticciato un po' con la velocità di scrolling di recente, portandola fino a 8 pixel per cinquantesimo di secondo, che è fin troppo veloce per essere giocabile. La velocità standard nel gioco è di 1 pixel a cinquantesimo (Fanfara! (quanto si rallenta (e quante parentesi riesco ad aprire in una frase (quattro sembra)))). Vedete, Clyde ha delle gambette piccole e aumentare ulteriormente la velocità di scrolling darebbe un'impressione di scivolamento. Quando però si trova su una ninfea sull'acqua dovete anche considerare le correnti (noi, almeno, lo abbiamo fatto). Se l'acqua si muove da sinistra a destra (e poi giù per una cascata) Clyde dovrebbe muoversi più velocemente andando a destra. Ho quindi modificato ancora la routine UMOVE per includere anche questo, ma ho notato che gli alieni non sono opportunamente coordinati. Sembra proprio che un'altra sessione di debugging si stia rapidamente avvicinando!

STEVE: Oggi è giorno di musica. Per prima la musica di sottofondo per il livello del cimitero, che naturalmente è spettrale (con basso e batteria) e anche se solo un piccolo pezzettino mi è costato 3 ore di lavoro ne è valsa la pena. Mentre trafficavo tra note e bassi per il cimitero, mi è venuto fuori un pezzettino di roba veramente funky che si stava trasformando nell'inizio di una buona musichetta: anche se non mi serve al momento sono sicuro che mi tornerà utile in futuro. Spesso e volentieri mi distraggo mentre sto scrivendo una musica e, come prima, il pezzo originale viene messo da parte per iniziarne uno nuovo. Qualche volta mi capita di mettere da parte anche questa per iniziarne un'altra ancora (non so se mi capite).

VENERDI 27 LUGLIO

Cosa? E il 27, non il 13! Come è potuto succedere? Me lo spiegherà Steve più avanti. Comunque credo di avere aggiustato gli errori degli alieni. Ci è venuta l'idea di aggiungere un rombo alla cascata. Quando dico rombo non intendo ROMBO nel senso forte. Intendo il quieto suono d'acqua che cade giù dalle rocce. Quando Clyde si avvicina alla cascata il suono si fa più forte, quando vi allontanate invece va scemando. Questo solo se il giocatore (voi) ha deciso di non avere musica in quella parte del livello. Ho ricevuto un altro disco di demo da Mark Bishop oggi, vorrei averlo visto...

STEVE: Questa mattina stavo continuando il pezzo di musica di cui parlavo prima, ma mi è venuta a noia, così l'ho salvato su disco ed ho deciso di continuare a fare alieni per il livello della cascata. Sono andato per caricare l'editor e... Ahhhhh! non ha caricato. Il mio disco si è rovinato! O almeno così pensavo. Ho provato un'altro disco ed è accaduta la stessa cosa, e un'altra volta ancora con un dischetto diverso. Ciò mi ha fatto subodorare (arguzia di programmatore) che forse non era il disco il problema, ma il drive, o addirittura il mio C128. Abbiamo provato il drive utilizzando il C64 e ha funzionato perfettamente. Oh, no! Il C128 è morto, bruciato, esploso, ha subito un drastico calo di efficienza insomma, non funziona. Andy Smith ha detto che conosceva un buon Dott... ehm, riparatore, così lo abbiamo portato giù in chirurgia e collegato ad una macchina di sostentamento fino ad ulteriori novità. I Dottori sono stati molto premurosi, stanno cercando il problema e, con un po' di fortu-

na, troveranno la cura.

MECOLEDI 1 AGOSTO: TERMINE PER CREATURE

JOHN: Ooops, siamo un po' in ritardo sul previsto (parecchio in ritardo, veramente, ma non lo dico). Ci vorrà ancora un po' perché il gioco sia finito! Un grosso SCUSA a Dave della Thalamus ed ai ragazzi di Zzap! (vi prometto che per natale avrete la vostra copia per la recensione).
Per fortuna la Thalamus è il tipo di azienda che preferisce un bellissimo gioco in ritardo ad uno realizzato con troppa fretta. Ah, che gente stupenda con cui lavorare (se questo non è arruffianarsi ditemi voi cos'è). Il C128 è ancora comatoso al momento. Abbiamo scopeto che il tipo imegnato con il nostro computer era solito riparare anche quelli della Sensi Soft, quando vivevano qui vicino. Com'è piccolo il mondo!

STEVE: Visto che il C128 occupa ancora una camera singola di lusso al reparto terapie intensive, non ho molto da fare per il gioco e mi sono messo a lavorare su un Amiga. Ho in programma dei suoni campionati, questo è molto meglio del 64. Se soltanto l'Amiga avesse qualche voce in più, un chip sonoro leggermente migliore e magari un pannello di mixaggio a 96 piste inserito, il livello delle sue musiche sarebbe pari agli standard professionali (possiamo continuare a sognare). Mi sono lasciato talmente coinvolgere con le musiche dell'Amiga che quasi mi dimenticavo del 128. Ho fatto appena in tempo ad arrivare all'ospedale in orario di visita con un vassoio di frutta ed un mazzo d fiori - ancora nessun miglioramento.

LUNEDI 6 AGOSTO

JOHN: Dave ha telefonato chiedendo se potevamo fare una megacassetta del Torture Screen per ZZap!. Voleva anche sapere se Zzap! avrebbe potuto avere una copia da recensire. Il Demo sì, il gioco no. Non è colpa nostra se il gioco non è ancora pronto per essere recensito (beh, a pensarci bene in effetti è colpa nostra, ma... sì... insomma...)
Dave ci ha anche detto che ha già ordinato gli animaletti pelosi (di pelouche nauralmente) da vendere insieme alla confezione. Ce ne saranno alcuni anche al computer show di Settembre, tutti allo stand della Thalamus a prenderne uno! Se ci vedete da quelle parti fate un salto a farci oilà/ciao/salve/come butta etc etc.
Voglio solo fare un grosso CIAO alla Creative Design che ha appena avuto il via libera per iniziare la conversione di Creatures per i 16 bit (Scusa a Pieter della Softeyes - ci vediamo allo show).

STEVE: YaaaaHooooooo! Commodore "Lazzaro" 128 è risuscitato, riportato in perfette condizioni - grazie a Doc KPR micro. Basta per un po' con la musica Amiga, si torna a Creature, John è passato a realizzare le sezioni di caricamento ed io devo farne la grafica, aspetta un minuto, c'è qualcosa che non va con il mio C128... Ahh, è solo il tasto Shift che è un po' difettoso, ma lo aggiusto subito - dov'è il mio cacciavite? (Ho studiato elettronica, sapete?).
Dopo aver aperto il C128 per la seconda volta e pulito i contatti sotto il tasto Shift di destra (operazione tutt'altro che veloce o agevole), sono tornato al lavoro sulla schermata di caricamento. Ci abbiamo messo un tubo ad U, come un barometro, con il tempo trascorso da un lato e quello restante dall'altro.

MERCOLEDI 8 AGOSTO

JOHN: Il lavoro sul gioco è DI NUOVO fermo. Questa volta la colpa è del megademo che dobbiamo preparare per Zzap!. Ci ho messo un torture screen, ma ho deciso di non includervi la sequenza di "Level Complete". Non vogliamo mica mostrare tutto quanto subito, o no? Così dovrete giocare con la versione definitiva per vederla! (E abbastanza bella al momento). Invece di togliere semplicemente il codice della sequenza finale dal torture screen demo, lo rimpiazzerò con un piccolo "Demo Complete", per i ragazzi di ZZap!. Ho già riempito lo schermo con divisioni di colore, tutto quello che ci devo mettere adesso è un messaggio del tipo "Vai giocatore mondiale, vai..." o simile. Non so ancora come farlo apparire però, probabilmente qualcosa con un flash, ci penserò più tardi e lo finirò domani.

STEVE: Mi è venuta un'idea per rendere lo schermo di caricamento ancora più colorato mettendo un effetto di sfumature sullo sfondo. Una volta finito, però, mi sembrava un po' troppo opprimente, così l'ho tolto e per il momento siamo tornati alla vecchia schermata. John mi ha espresso le sue intenzioni di cambiare il "Level Complete" in "Demo Complete", c'è quindi bisogno di un pezzettino di musica anche per quello. Se pensate che non sia troppo bella non date la colpa a me, volevo cambiarla ma sono stato messo in minoranza (questa sì che è democrazia). Qualcuno di voi potrebbe anche riconoscer'a, ma dopo tutto è solo un demo, non la versione definitiva quindi penso che andrà bene lo stesso.

LUNEDI 13 AGOSTO

JOHN: Ho completato la sequenza "Demo Complete" qualche giorno fa ed adesso sto mettendo tutto assieme su disco pronto per essere spedito a Zzap!.
Ho notato che la collisione sprite è un po' troppo dura per il giocatore, ma ormai il demo è finito. Mi scriverò un appunto per cambiarlo nel gioco definitivo. Il disco contiene anche schermate di diverse fasi del gioco (nel negozio, etc).
Ho anche spedito con grande ritardo a Mark Bishop un demo (Scusaci di nuovo Mark - non per il disco, per il ritardo).
Venerdì scorso Andy Roberts è venuto giù da St Helens (Insect In Space?), vicino a Liverpool. Si è dovuto alzare alle 5 di mattina per essere qui per pranzo! Ragazzi che giornata. Dovevamo soltanto fare un salto ad un club e siamo tornati alle tre di mattina di Sabato (Ragazzi, occhio al fosso NdElio). Alla fine Andy era proprio a pezzi. Comunque devo ricordarmi di spedire un demo anche a lui. Alla fine per UN'ALTRA VOLTA non ho quasi toccato il gioco nell'intera giornata a forza di copiarlo sugli innumerevoli dischi da spedire.

STEVE: Sabato Andy è stato qui, così abbiamo pensato che una piccola gita sulla costa meridionale sarebbe stata piacevole. Prima di partire abbiamo dormito (se così si può dire) un po' per rimetterci dai bagordi di Venerdì sera, io mi sono alzato alle 10 ma Andy era in piedi già dalle 6 di mattina (pazzo furioso). Insieme ad Andy Roberts abbiamo invitato anche Andy Smith (che ragazzo fortunato). Ci siamo quindi schiaffati in macchina sotto il sole di una caldissima giornata, proprio l'ideale per una passeggiata sul lungomare. Abbiamo naturalmente fatto un salto in sala giochi dove mi sono abbondantemente sollazzato con Airbusters e Megablast, sono anche riuscito ad arrivare allo schermo finale di Mr Wardner per poi morire (come al solito). Uno dei migliori, tra le poche novità presenti, è Smash TV della Williams, un vero spasso giocato in due.
Uno dei luoghi più frequentati (a parte McDonalds) era il pub, che faceva il suo effetto (e non assumete le pillole della droga NdElio), anche considerando che si dovevano fare 10 minuti buoni di fila.
La giornata è arrivata presto al termine, siamo tornati qui e poco dopo abbiamo accompagnato Andy alla stazione. A nostra insaputa, Andy ha perso il treno da Euston a Liverpool, e ha così dovuto aspettare diverse ore prima del successivo (che vergogna!).

Bene, questo è tutto per questo mese. Tra una settimana ce ne andiamo a Maiorca, ma penseremo a voi mentre saremo sdraiati sulle dorate spiagge, sotto i raggi del sole (non quelli dannosi spero). Torneremo comunque per portarvi... "Il diario di una bella vacanza" per il prossimo numero.

TEST

OCEAN per Amstrad

MIDNIGHT RESISTANCE

Avete mai notato come siano divertenti le istruzioni dei videogiochi? Voglio dire, tutti quei istruzioni nell'inserso, il sorcio, la leva di comando, la fessura del drive e così via. Che cosa mai dovrei dire però leggendo di una banda di depravati che rapiscono il nonno? Beh, come minimo che sono MOLTO depravati, ma si sa, come dico sempre, de gustibus non est disputandim...

Vabbè, vedrò di spiegarmi: la banda di depravati megalomani (così è scritto — alt, non fraintendetemi) ha rapito TUTTA la famiglia (aah! Ancora peggio! Zozzoni!) per poterci fare... ooooo! org! ei Giorgio, leggi qui! Ella peppa! Ma senti... Naaa... Vabbè, diciamo che la ha rapita perché il nonno era un famoso fisico nucleare (massì, dai, sennò chissà che cosa pensano — comunque la scusa non regge...) capace di costruire bombe potentissime (dai dai che se la bevono). Tutto ciò con il puro scopo di installare un regime dittatoriale sulla Terra e assicurarsi il governo (io ne ho sentite di panzane, ma questa...).

Il vostro obbiettivo è il quartier generale dei furfantoni, e lo dovrete raggiungere attraversando numerose sezioni. La prima sezione la raggiungete grazie a un passaggio sulla jeep della fidanzata dei due protagonisti (eeek! Scandalo!), dopodiché ve la dovrete fare tutta a piedi.

Naturalmente gli scagnozzi del depravato sono contrari al vostro passaggio: se voi doveste riuscire a liberare gli ostaggi loro non avrebbero più alcuna possibilità di divertirsi, ehm, di governare il mondo, perciò vi vedrete arrivare contro ogni sorta di armi e soldati, senza contare caccia, carroarmati, postazioni laser e lame rotanti nel terzo livello (see, e poi? Gundam?). Per sopprimere tutta questa sudicia umanità avrete a disposizione un misero fucilino semiatuomatico, che può essere sostituito a fine livello con lanciafiamme, lanciagranate e così via grazie a dei "tasti" (in inglese le chiama keys, chiavi, ma chi sarà il raccomandato che ha tradotto le istruzioni, forse lo stesso babbeo che ha tradotto — da cani, of course — "La Città delle Ombre"?) che i nemici lasciano regolarmente cadere. Tutto qui.

Mamma mia! Il professional francobollo simulator è tornato. I segni sono quelli: grafica a quattro colori, scattosa, sonoro brutto, area di gioco minuscola, ovvero tutto quello che rende un gioco bello un gioco brutto.

Il coin-op era veramente giocabile, ma qui proprio non ci siamo. Di giochi sull'Amstrad ne ho visti, e questo senz'altro non è il peggiore, ma si avvicina molto. Penso sinceramente che con un po' più di impegno qualcosa di buono la si sarebbe potuta combinare, ma così come è merita solo l'insufficienza.

PRESENTAZIONE 69%
Caricamento nemmeno troppo lungo, istruzioni ridicole e opzioni OK.

GRAFICA 56%
Piccoli, Storti e Malfatti (ehm...).

SONORO 57%
Ei, chi è che sta mangiando delle patatine?

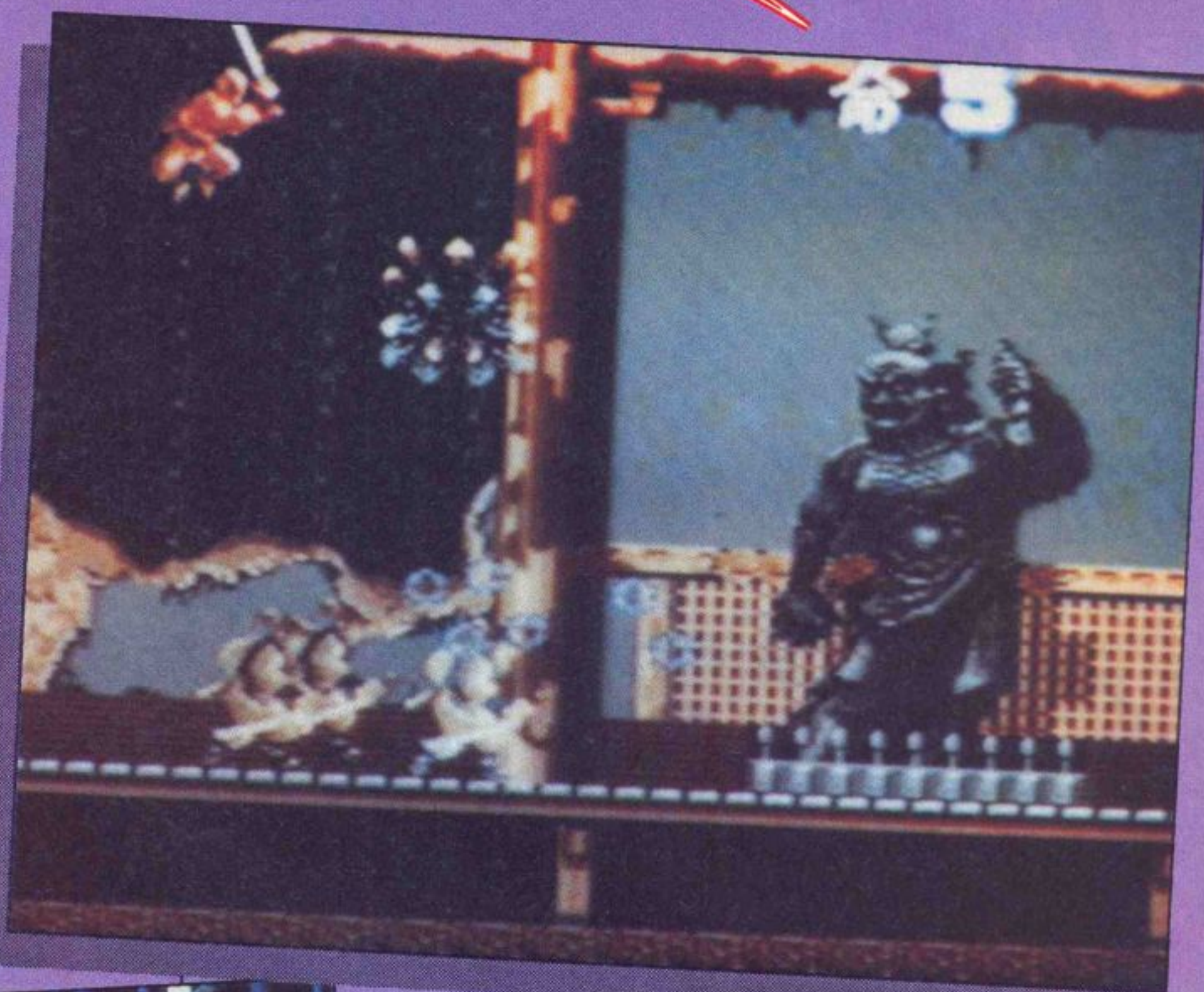
APPETIBILITA' 70%
Il tipo di gioco è OK...

LONGEVITA' 51%
C'è un solo motivo per il quale non lo spegnerete immediatamente, la realizzazione pessima vi metterà K.O.

GLOBALE 54%
L'ennesima licenza sprecata.

IREM, PC Engine
cart. L. 100.000

Qualche mese fa avrete certo notato su ZZAP! la recensione di Ninja Spirit per C64. Molti di voi avranno pensato "toh, guarda che bello, è quasi uguale al coin-op...". Beh, dovreste vedere questo.

In Ninja Spirit (che, come oramai avrete capito, è la conversione dell'omonimo coin-op) dovete guidare uno strano tizio armato con katana, shuriken, un rampino e delle strane bombe esplosive a sconfiggere una terribile setta di ninja assassini. Questa setta è composta di elementi molto pericolosi, come ninja che appaiono e scompaiono, energumeni armati di enormi spade, strani tipi

misteriosi abilissimi con il bo, cani volanti, strane palle di fuoco e gobbi armati di spade.

Il fatto più strano di tutti è però il fatto che vadano in giro con dei particolari cristalli utili solo al giocatore che permettono di potenziare le armi in possesso e creare dei duplicati del nostro eroe. Questi duplicati, che non possono essere più di due) seguono in tutto e per tutto il personaggio principale, ripetono le mosse e sono praticamente invulnerabili. Altre utilità dei vari cristalli sono il poter spazzare via tutti i nemici dallo schermo e fornire uno scudo di fiamme attorno a ciascuno dei "giocatori" (il tizio più i duplicati).

Il gioco è diviso in sette quadri differenti, ognuno dei quali si distingue dagli altri per ambientazione e tipo di nemici. Al termine di ognuna delle sezioni troviamo un avversario più forte e più grosso degli altri che dovrà essere (ovvia-

PRESENTAZIONE 91%
Un bel po' di opzioni utili e delle bellissime istruzioni (incomprensibili).

GRAFICA 94%
Quanto di più simile all'originale lo abbia mai visto.

SONORO 79%
Motivetti striduli ma effetti sonori "corposi".

APPETIBILITA' 88%
Il basso livello di difficoltà iniziale è un ottimo incentivo a iniziare.

LONGEVITA' 92%
Non è mai noioso ricominciare da capo, e una bella partitina ci vuole sempre.

GLOBALE 93%
Un'ottima conversione per lo scatolino di plastica Nec.

mente) sconfitto prima di poter proseguire.

Questa versione di Ninja Spirit è veramente la più bella che lo abbia visto in circolazione, persino più bella della versione Amiga. La velocità con cui si muove tutto è davvero impressionante e la grafica è al contempo molto ben definita e colorata. Il sonoro è quello che è, ovvero niente di speciale, ma la giocabilità è davvero tremenda. La possibilità poi di inserire oltre al numero di vite anche l'energia aumenta il divertimento complessivo rendendo più facile il tutto (basta scegliere PC Engine Mode dal menu principale). La difficoltà comunque, energia o non energia, è settata a livelli ottmali, ovvero non è né difficile né troppo facile. Non c'è che dire, veramente un acquisto con i fiocchi.

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni. Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessorio

Titolo	Prezzo
Dischetti TDK & Bulk	*tel.*
Final cartdrige III	99.000
Velocizzatore per CBM64	
Joy. Cavo prolunga	29.000
Joy. Quickjoy V	59.000
Con temporizzatore	
Joy. Quickjoy VI	45.000
Autofuoco regolabile	
Joy. Speedking	29.000
Joy. Speedking AF	33.000
Portadischetti 3" (100)	25.000
Portadischetti 5" (90)	28.000

Libri, hint & tips

Titolo	Prezzo
Add: champ. of Krinn	25.000
Add: dragons of flame	19.000
Add: hillsfar	19.000
Add: pool of radiance	20.000
Add: secret of silver..	tel.
Keef the thief	25.000
Neuromancer	19.000
Quest for clues	39.000
Quest for clues II	39.000
Ultima V	22.500
Wasteland	16.500

Amstrad cpc 464 (cassetta)

Titolo	Prezzo
Adidas champ. football *	18.000
Back to the future II	18.000
Black tiger *	18.000
Bloodwych	18.000
Bomber *	29.000
Dynasty wars	18.000
E-motion	18.000
Ferrari formula one	tel.
Fiendish freddy's	18.000
Gazza's super soccer *	18.000
Ghostbusters II	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Intern. 3d tennis *	18.000
Kick off II °	18.000
Klax	18.000
Manchester United	21.000
Myth	18.000
Ninja spirit	18.000
Pipemania *	18.000
Power drift *	18.000
Rainbow island *	18.000
Satan	18.000
Sim city	25.000
The biz (raccolta)	29.000
The untouchables *	18.000
Vendetta	18.000
WCS - Italia 90	18.000
World cup compilation *	25.000
Tracksuit mgr, Kick off, GL Hot shot	

Amstrad cpc 464 (disco)

Titolo	Prezzo
Add: dragons of flame	tel.
Adidas champ. football *	29.000
Barbarian II *	25.000
Epyx 21	35.000
21 giochi sportivi Epyx	
Ferrari formula one	tel.
Fiendish freddy's	25.000
Gazza's super soccer *	29.000
Intern. 3d tennis *	25.000
Pipemania *	21.000
Rainbow island *	29.000
Shadow warrior	29.000
Vendetta	29.000
Sim city	39.000
WCS - Italia 90	25.000

CBM 128 (disco, 128k, 80 col.)

Titolo	Prezzo
GEOS: tutti i titoli	tel.
Newsmaker 128	69.000
Sketchpad 128	69.000
Spectrum 128	75.000
Super disk utilities	75.000

CBM 64/128 (cassetta)

Titolo	Prezzo
Add: dragons of flame	25.000
Adidas champ. football *	18.000
Back to the future II	18.000
Black tiger *	18.000
Cesto sorpresa	25.000
10 programmi originali!	
Dragons kingdom °	18.000
Dynasty wars	18.000
E-motion	18.000
Escape from planet	18.000
Ferrari formula one	18.000
Flimbo's quest	18.000
F. Baresi world °	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Intern. 3d tennis *	18.000
K.Daglish soccer match *	18.000
Kick off II °	18.000
Klax	18.000
Manchester United	21.000
Mystere °	18.000
Moonshadow °	18.000
Ninja spirit	18.000
Ninja warriors	18.000
Operation thunderb.	18.000
Pipemania *	18.000
Player manager °	tel.
Rainbow island *	18.000
Retrograde	tel.
S.E.U.C.K. *	25.000
Satan	18.000
Subbuteo *	18.000
The champ *	18.000
Time machine	18.000
Turrican	18.000
Ultimate golf *	18.000
WCS - Italia 90	18.000
Winners (raccolta)	29.000
World cup comp. *	21.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, GL Hot Shot	
World cup 90 °	18.000
X-out	18.000
X-15	tel.

Naturalmente questo è solo un "piccolo" elenco dei prodotti presenti nel nostro listino: attualmente sono più di 2.000!

Se vuoi ricevere gratuitamente e senza impegno di acquisto il nostro catalogo a colori completo scrivi o telefona all'indirizzo riportato nel buono d'ordine!

CBM 64/128 (disco)

Titolo	Prezzo
Add: champ. Krinn	59.000
Add: dragons of flame	29.000
Add: secret of silver	59.000
Add: war of lance	59.000
Adidas champ. football *	25.000
Back to the future II	25.000
Basketball	29.000
Data disks	*tel.*
Big blue reader	89.000
Scambio dati con IBM	
Black tiger *	18.000
Blue angels	39.000
Cesto sorpresa	35.000
10 programmi originali!	
Chessmaster 2100	29.000
Die hard	39.000
Dragons kingdom °	25.000
Duck tales (USA)	39.000
Dynasty wars	18.000
E-motion	18.000
Elvira	tel.
Epyx 21	35.000
21 giochi sportivi Epyx	
Escape from planet	25.000
Ferrari formula one	28.000
Fiendish freddy's	25.000
Flimbo's quest	18.000
F. Baresi world °	18.000
F16 combat pilot *	49.000
Geocalc (ita) *	69.000
Geofile (ita) *	69.000
Geopublish (ita) *	69.000
Geos 2.0 (ita) *	99.000
Horse racing	29.000
Horse racing: stable owners	29.000
Intern. 3d tennis *	21.000
Intern. team sports	29.000
5 giochi sportivi	
K.Daglish soccer match *	25.000
Kick off II °	25.000
King's bounty	49.000
Klax	18.000
Manchester United	29.000
Moonshadow °	21.000
Mystere °	25.000
Ninja spirit	25.000
Ninja warriors	18.000
Omega	29.000
Operation thunderb.	25.000
Panzer battles	49.000
Pascal	39.000
Pascal super	99.000
Pipemania *	21.000
Player manager °	tel.
Powerboat	29.000
Rainbow island *	25.000
Retrograde	tel.
S.E.U.C.K. *	25.000
Satan	18.000
Scenery disk Hawaiian	39.000
Search for Titanic	35.000
Sim city 1.1	49.000
Sly spy	25.000
Snowstrike	tel.
Sonic boom	25.000
Space rogue	29.000
Subbuteo *	25.000
The champ *	25.000
The untouchables *	21.000
Time machine	25.000
Times of lore	25.000
Turrican	18.000
Tv sports football	39.000
Ultima trilogy	49.000
Ultimate golf *	25.000
Vendetta	25.000
War in South Pacific	65.000
WCS - Italia 90	25.000
Windwalker	29.000
Winners (raccolta)	29.000
World cup comp. *	21.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, GL Hot Shot	
World cup 90 °	25.000
X-out	18.000

CBM 64/128 (disco 3"&5")

Titolo	Prezzo
1581 super utilities	75.000
Travaso da 1541/71 a 1581	

Spectrum 48k (cassetta)

Titolo	Prezzo
Adidas champ. football *	18.000
Back to the future II	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	18.000
Black tiger *	18.000
Bomber *	29.000
Cesto sorpresa	25.000
Dr.doom's revenge °	18.000
E-motion	18.000
Fiendish freddy's	18.000
Gazza's super soccer *	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Intern. 3d tennis *	18.000
Kick off II °	tel.
Myth	18.000
Ninja spirit	18.000
Ninja warriors	18.000
Operation thunderb.	18.000
Passing shot	18.000
Pipemania *	18.000
Power drift *	18.000
Rainbow island *	18.000
Sim city	25.000
Sonic boom	18.000
Space harrier II	15.000
Subbuteo *	18.000
Super Wonderboy *	18.000
The untouchables *	18.000
Turbo outrun	15.000
Vendetta	18.000
WCS - Italia 90	18.000
World cup compilation *	25.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, GL Hot Shot	

Nuovo servizio:
ora puoi inviare i tuoi ordini anche tramite Videotel nella mailbox n° 013050474

Dal 15 di novembre e fino a Natale, come ogni anno in ogni pacchetto troverai un simpatico regalo riservato ai clienti SoftMail.

Buon Natale con SoftMail

Computers a 16 bit: consulta le riviste specializzate!

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como
Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14
SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
Z	Spese di spedizione Lit.		6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)	TOTALE LIT.		

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSi ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ American Express

Numero ______________________ scad. ________

Cognome e nome ______________________

Indirizzo ______________________ Nr. ______

CAP______ Città ______________________ Pv____ Tel.________

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______________________

La guerra su Nu-Earth continua, I sudisti hanno creato attraverso l'ingegneria genetica una forza combattente, la Fanteria Genetica. Nella loro prima missione, tutti tranne uno dei fanti genetici sono stati sterminati, poichè un loro generale ha tradito fornendo ai nordisti la località di lancio. Il Fante Genetico, riesce a salvare i Bio-Chips di 3 suoi compagni e li utilizza come arma. Il nostro Fante diventa ROGUE e deve ora battersi sia contro i nordisti che contro i sudisti per trovare ed uccidere il Generale Traditore.

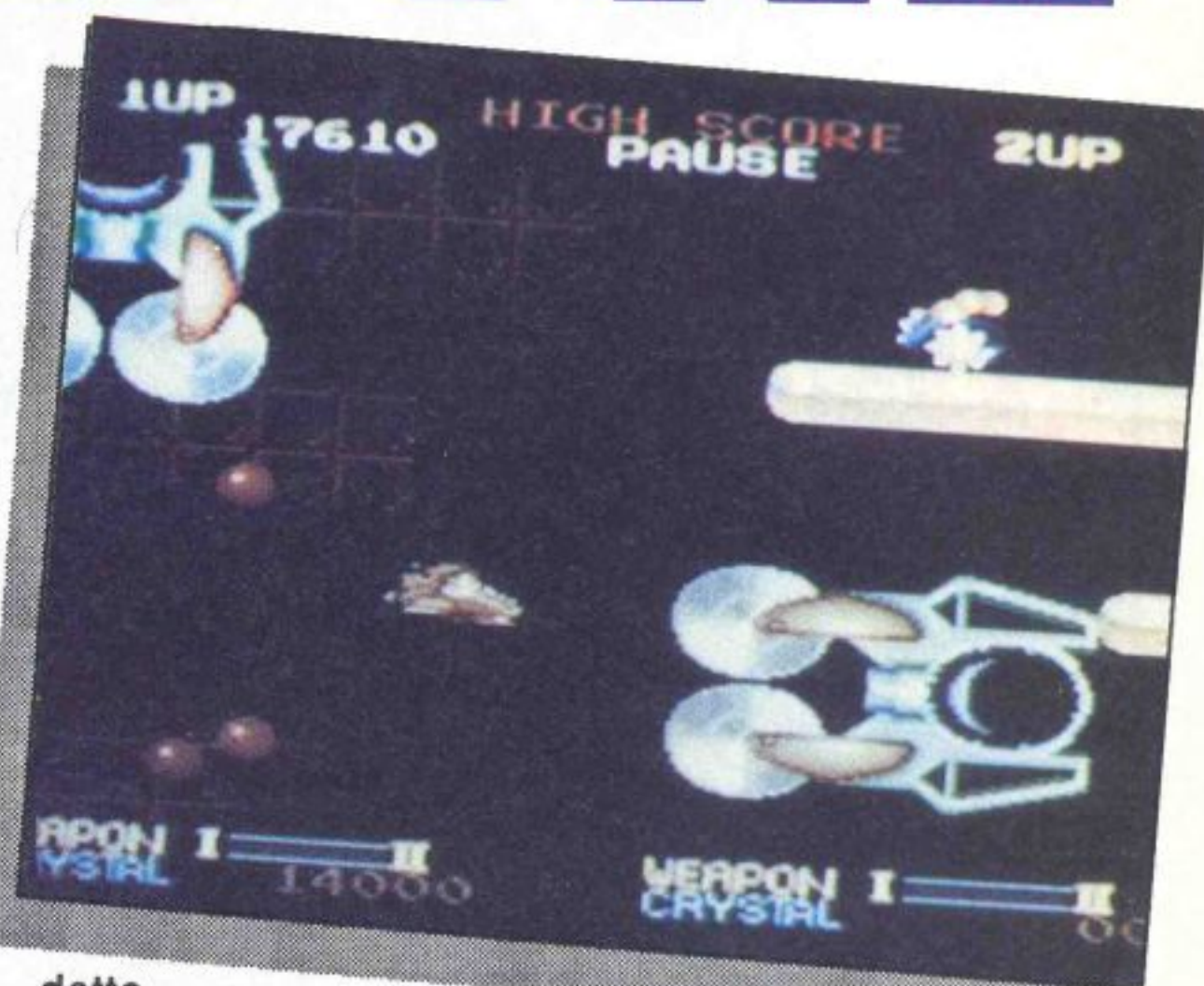
Krisalis Software, Teque House, Masons Yard, Downs Row, Moorgate, Rotherham S60 2HD.

Namcot, pc Engine L. 100.000

Ordyne sembra proprio che sia una conversione di un coin-op molto famoso: dico sembra perché io non lo so assolutamente e tutti quelli che hanno sentito il nome Ordyne nella lista di giochi per PC Engine arrivataci hanno detto cose tipo "galattico!" o "Wow!". Ad ogni modo io non ho mai visto il coin-op sunnominato, quindi giudicherò il gioco per quello che è.

In Ordyne dovete andare a salvare la vostra adoratissima fidanzata che ha un nome un po' strano, Kana. Questa Kana è stata rapita da chissà che razza di retrogrado (rapire la ragazza è praticamente il vizio più antico che ci sia nel mondo dei videogiochi) e è stata nascosta su un pianeta ostilissimo diviso in sette sezioni.

Se poi vogliamo proprio mettere i puntini sulle i, dobbiamo precisare però che è possibile anche il contrario, ovvero andare a salvare il ragazzo usando Kana, il che permette un po' più di originalità.

A parte questo, Ordyne è il classico spara-e-fuggi orizzontale cum armamento progressivo, il tipo di gioco più famoso in assoluto. I quadri sono stette, come vi ho già detto, e ognuno di essi ha una sua particolare collocazione, non so, sott'acqua, per aria e così via.

Le armi extra si acquistano in determinati negozi che appaiono sotto forma di astronave nel bel mezzo dell'azione, entrando in una di queste astronavi troviamo una simpatica ragazza che ci vende fino a tre tipi di armi diverse alla volta, e vanno dal super sparo a goccia a un mitragliatore molto efficace.

Gli spara-e fuggi a scorrimento orizzontale sono uno dei tipi di giochi più abusati che siano in circolazione, ciò nonostante Ordyne riesce ad essere piacevole e divertente grazie al suo ritmo costante e piuttosto elevato nei quadri avanzati. La conversione (a quanto mi dicono dalla regia) non è delle migliori, ma per chi non ha visto il coin-op non ha molta differenza. Provatelo e fatemi sapere.

PRESENTAZIONE 88%
Grazie al cheat mode, è possibile scegliere il quadro, il numero di vite, se avere l'autofuoco si o no e avere il sound-test. Più di così...

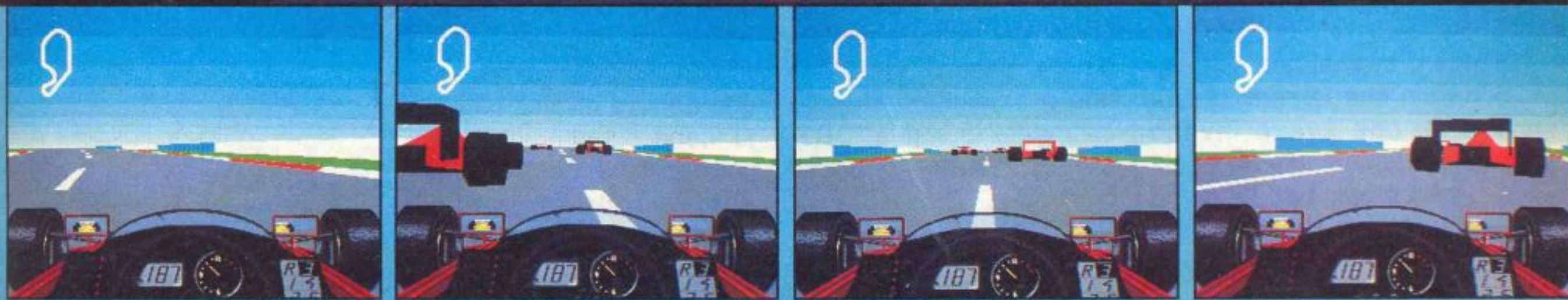
GRAFICA 85%
Fumettosa al punto giusto e invitante. Belle le esplosioni.

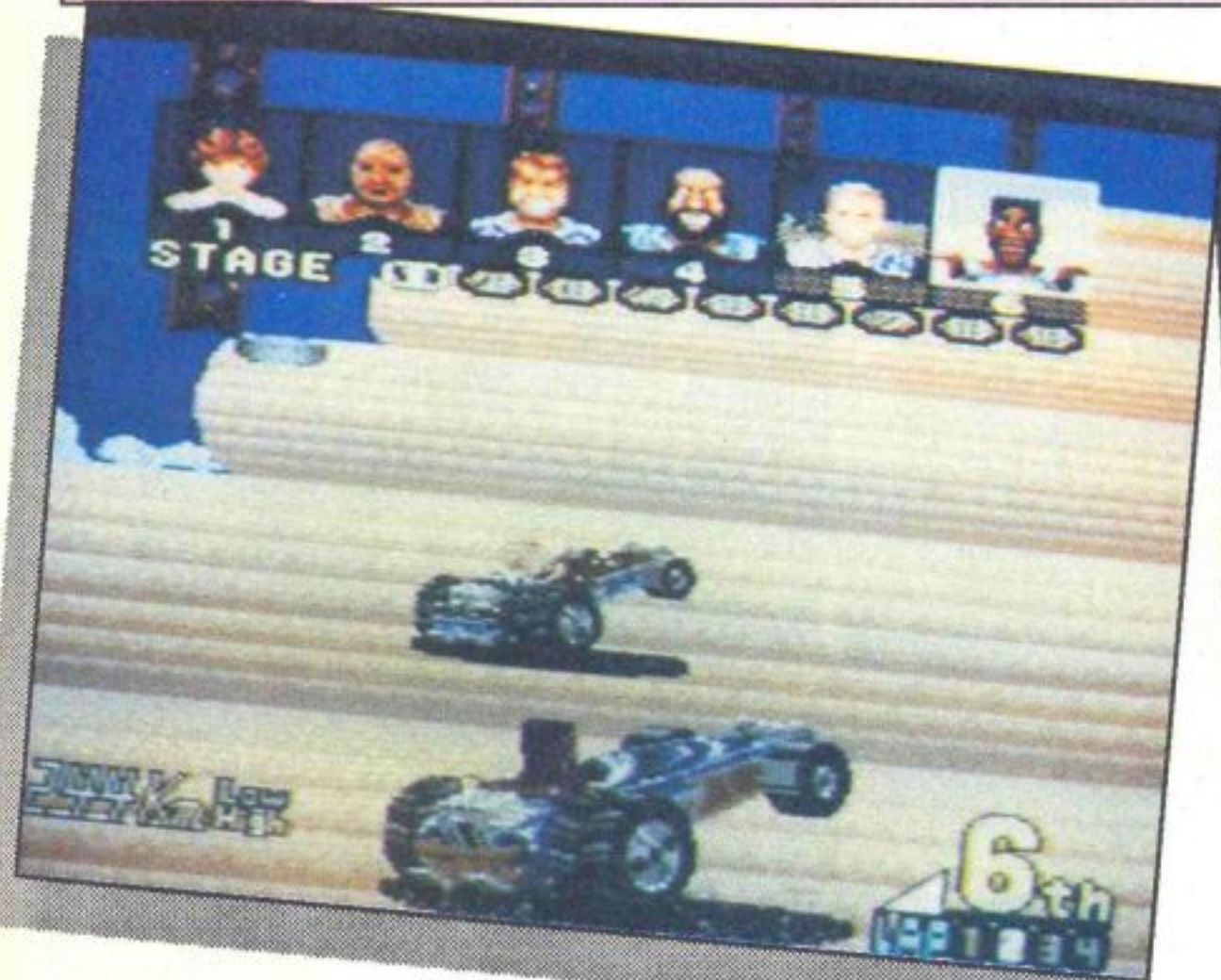
SONORO 81%
Una serie di motivetti squillanti e degli effetti appropriati.

APPETIBILITA' 79%
I fans del coin-op lo vorranno subito, gli altri...

LONGEVITA' 84%
La giocabilità c'è, quindi si ritorna spesso più che volentieri.

GLOBALE 83%
Un buono sparaefuggi superiore alla media e una conversione abbastanza riuscita.

ASMIK PC Eng. L. 100.000

Dunque, prendiamo un gioco di corsa, dei piloti subnormali, auto ridicole, percorsi pazzeschi e mettiamoci un bel coin-op attorno: abbiamo ottenuto Power Drift, il gioco di guida più pazzo, incasinato e divertente che sia mai apparso nelle sale giochi.
Oramai la sua comparsa risale a un paio di anni fa, quando tutti quanti oramai non sapevano più che farsene di Out Run, che aveva invaso precedentemente ogni sala giochi e ogni bar. La gente si aggirava per le strade con le facce annoiate, quando qualcuno è saltato su e ha detto: "correte, all'astra c'è Power Drift!". Subito una marea di persone si sono catapultate nella sala giochi in questione prendendo d'assalto il suddetto coin-op. Una settimana dopo, il sottoscritto si reca una mattina a vedere come diavolo era fatto questo gioco di corse che stava letteralmente spopolando. Infilando UN gettone nell'apposita fessura, vedo con mio grandissimo stupore comparire la scritta "CREDIT(S) 92": non ci posso credere!
Naturalmente, il mio dovere sarebbe stato andare dal gestore e segnalare il guasto, però avendo ponderato a lungo (due secondi) ho deciso che tutti quanti mi avrebbero dato del pollo così mi sono fatto quasi tutte le novantotto (contatele) partite in una luuunga mattinata (sono arrivato alle dieci e ho smesso all'una). Facendo così ho completato il gioco il primo giorno, e ora posso giudicarlo con imparzialità.
Questa conversione per PC Engine è praticamente la migliore in circolazione, purtrroppo però per il poco spazio nella cartuccia i percorsi da venti che erano sono stati ridotti a nove. Questi percorsi sono stati scelti un po' a casaccio dall'originale e non sono selezionabili, devono cioè essere affrontati uno dopo l'altro. Sembra però che esista un decimo quadro, del quale non so dirvi nulla. Ad ogni modo, i percorsi sono nove dicevo e devono essere affrontati in fila. In ognuna delle gare bisogna arrivare minimo terzi o si viene squalificati dalla competizione. Spesso però vi ritroverete costretti a guadagnare posizioni su posizioni a causa di un malaugurato incidente, causato dalle altre auto, dai salti o dalle curve troppo strette. Da notare poi che ci sono ben dodici piloti differenti (Michael, Keith, Jason, Storganoph, Tom, Mark, Jimmy, Emily, Lucy, Jeronimo, Harry, Eric) ognuno con un proprio comportamento durante il sorpasso e dopo un incidente. Ad esempio, c'è chi si gira e saluta mentre sorpassa e c'è chi fa il ben noto gesto dell'ombrello.
Una notevole differenza dal coin-op è che la strada non si "intreccia", ovvero non si vede il resto della pista mentre si va in giro, ovvero niente ponti in alto o curve in lontananza, solo il tratto dove si trova il giocatore (al contrario della versione Amiga, per dire).

Power Drift è senz'altro stato convertito come meglio potevano, tanto colore, grafica "bubble" e velocità, ma lo stesso in un certo senso delude. Le piste sono un po' pochine e il fatto che non siano selezionabili indispone un po' mentre duarnte la corsa non c'è vera competizione, è solo questione di evitare gli ostacoli. Le auto del computer infatti si comportano tutte più o meno allo stesso modo (del resto come al coin-op) e non rappresentano un grande problema. Nonostante tutto, il gioco è parecchio difficile (vorrei ben vedere, solo nove piste) e mal si adatta al controllo via joypad, e questo ve lo dice un patito di non-joystick. Il problema principale, è che il gioco era davvero TROPPO grosso per un PC Engine. Niente di personale.

PRESENTAZIONE 76%
Istruzioni complete ma nessuna opzione.

GRAFICA 79%
Veloce, dettagliata e molto scattosa.

SONORO 60%
Niente di davvero eccezionale.

APPETIBILITA' 79%
La sfida inizialmente attrae...

LONGEVITA' 70%
Ma la difficoltà (e la mancanza di varietà) scoraggia.

GLOBALE 76%
Una conversione dignitosa che non riesce ad arrivare dove dovrebbe.

Competition PRO

COMPETITION PRO EXTRA
Disegnato per il professionista. Il PRO EXTRA ti dà il vantaggio di giocare i tuoi giochi preferiti con abilità. Caratteristiche:
- 6 **microswitches** super sensibili per la precisione nel controllo.
- Doppi bottoni fuoco per il controllo con la mano destra o sinistra.
- Base con stabili cuscinetti anti-scivolo.
- Asta in robusto acciaio e ritorno di gomma per movimento scorrevole.

In più:
- Completamente a **microswitches** per raggiungere la massima sensibilità.
- Possibilità di fuoco rapido.
- Ineguagliabile azione al rallentatore.
- Bottone fuoco **microswitches**

COMPETITION PRO 5000
Il più famoso ed il più venduto in assoluto. Creato per il principiante che desidera il meglio. Semplice e facile da usare con qualità arcade e di affidabilità. Caratteristiche:
- **Microswitches** super **sensibili** per la precisione nel controllo.
- Doppi bottoni fuoco per il controllo con la mano destra o sinistra.
- Base con stabili cuscinetti anti - scivolo.
- Asta in acciaio robusto e ritorno in gomma per movimento scorrevole.

COMPETITION PRO PC STYLE
Se possiedi un computer costoso e professionale, ma ti piace ancora giocare dopo il lavoro, allora questo joystick è creato apposta per te. Caratteristiche:
- **Microswitches super sensibili** per la precisione nel controllo.
- Doppi bottoni fuoco per il controllo con la mano destra o sinistra.
- Base con stabili cuscinetti anti - scivolo.
- Asta in acciaio robusto e ritorno in gomma per movimento scorrevole.

COMPETITION PRO GLO GREEN
Richiama il modello in rosso, ma questa volta é rifinito in verde con bottoni coordinati. Potenza e stile uniti in un unico joystick.

COMPETITION PRO GLO RED
In un vivace e fluorescente rosso con bottoni coordinati, per coloro che vogliono competere in stile. Caratteristiche::
- 6 **microswitches** super sensibili per la precisione nel controllo.
- Doppi bottoni - fuoco per il controllo con la mano destra o sinistra
- Base con stabili cuscinetti anti-scivolo.
- Asta in robusto acciaio e ritorno di gomma per movimento scorrevole.

In più:
- Possibilità di fuoco rapido.
- Ineguagliabile azione al rallentatore.
- Bottone fuoco **microswitches**

COMPETITION PRO ITALY
Scelto dalla gamma COMPETITION PRO GOAL Serie Mondiali '90 nei colori della nostra bandiera Italiana, di alta precisione per video giochi e computer.Semplice e facile da usare, con qualità arcade e di assoluta affidabilità per la risposta veloce che ti offre. Caratteristiche:
- **Microswitches** super sensibili per la precisione nel controllo.
- Doppi bottoni fuoco per il controllo con la mano destra o sinistra.
- Base con stabili cuscinetti anti- scivolo.
- Asta in acciaio robusto e ritorno in gomma per movimento scorrevole.

Della stessa gamma è disponibile anche DYNAMICS A/D GAME CARD che ti permette di usare il Joystick Competition Pro PC o altri Joystick digitali con IBM-PC e compattibili.

LEADER . VIA MAZZINI, 12 - 21020 CASCIAGO (VA) - TEL. 0332-212255

PC ENGINE

Natax Soft, PC Engine cartridge L. 100.000

Vi siete mai alzati un bel giorno con la voglia di cammelli volanti e lama assassini? Beh, se avete risposto di sì allora siete parenti di Minter, mentre se avete semplicemente accarezzato l'idea vuol dire che siete pronti per qualcosa di molto particolare. Paranoia infatti è uno spara-e-fuggi orizzontale (ma quanti spara eccetera per il PC Engine! Una vera e propria invasione. D'altro canto, si sa, i giapponesi...) veramente irreale, con grafica coloratissima e psichedelica, effetti sonori bizzarri e musiche "da acido".

Come premessa, direi che siamo messi abbastanza male, ma lasciatemi spiegare: Paranoia è semplicemente un gioco che sfrutta il look bizzarro e psichedelico, e niente di più.

L'azione è quella classica, ovvero i nemici entrano dai lati dello schermo, voi li dovete blastare, appaiono armi extra e così via. Le armi extra in questione sono ben pochine per un gioco che tenta di fare concorrenza a quelli già esistenti, per la precisione sono tre, Wide Beam (uno sparo "a cuneo"), Thunder (una specie di scossa) e Back Laser (semplicemente spara due raggi laser in diagonale all'indietro) più due power up, velocità extra e una barriera. Le armi extra vengono attivate da due pallini che sono attorno all'astronave principale e che si possono ruotare tramite joypad per cambiare direzione allo sparo.

Per il resto, Paranoia non è altro che il solito shoot'em-up orizzontale, magari più frenetico e più vivace come grafica ma per il resto non è niente di eccezionale.

Paranoia mi ha un po' deluso. Quando è arrivato in redazione qualcuno ha pensato "ma è il tie-in del gioco della West End?", dopodiché guardando l'"artwork" in copertina abbiamo subito fatto di no con la testa. In effetti, sarebbe stato meglio se fosse stato l'RPG, così come è invece scade semplicemente nella monotonia e nella completa mancanza di originalità, fatta eccezione per l'aspetto grafico davvero inconsueto e per l'alieno che ci sbeffeggia alla fine di ogni quadro (che sinceramente avrei evitato più che volentieri). Non lo so, fate un po' voi, se avete voglia di spendere per un gioco uguale a moltissimi altri, fate pure...

PRESENTAZIONE 71%
Pochissime opzioni e istruzioni come al solito.

GRAFICA 90%
Veramente molto ben definita e colorata.

SONORO 69%
Un paio di motivetti acidi che non convincono molto.

APPETIBILITA' 80%
Inizialmente la voglia di andare avanti è tanta...

LONGEVITA' 69%
Ben presto però la mancanza di originalità, spunti e la difficoltà eccessiva vi scoraggeranno presto.

GLOBALE 70%
Un mediocre gioco che tenta di risollevarsi tramite l'aspetto e non ci riesce.

FEEL THE POWER...
S.T.U.N.
RUNNER
Un gioco per sala giochi sbalorditivo – adesso un gioco per computer sbalorditivo.
Prendete i comandi ed entrate nel mondo tridimensionale meraviglioso di S.T.U.N. Runner. Viaggiate avanti nel tempo fino al Ventunesimo Secolo e sperimentate l'entusiasmo di gareggiare a velocità di oltre 900 miglia all'ora!
Esilarante... Impegnativo. La Rete del Tunnel S.T.U.N. vi lascia senza fiato. Come in una gara di bob potete aumentare la velocità viaggiando sulle pareti esterne del tunnel. Fate esplodere i ronzanti armati e i Mag Cycles dalla vostra strada e premete i pedali d'accelerazione per un'iniezione massiva di velocità. Questi vi catapultano a velocità di tempo deformato – così veloci che apparite trasparenti e potete persino attraversare i veicoli nemici senza danno.
Completate i diversi schermi sfida e gareggiate attraverso la Rete S.T.U.N. verso l' 'Ultima Sfida'.
Sentite la Potenza!
Available on: IBM PC 3.5" & 5.25", Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128
Programmed by: The Kremlin
Published by: Domark Software Ltd.
© 1990 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation
IBM PC (EGA) Screenshots
LEADER
DISTRIBUZIONE
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
DOMARK

Un megapacco! Ecco quello che ci riservava il nostro ritorno dalle vacanze. I contenuti ve li potete tranquillamente immaginare: un mucchio di trucchi (vecchi e nuovi, funzionanti e non) su cui abbiamo dovuto operare ancora una volta una bella selezione. Ma c'era anche qualcuno che oltre a spedire la solita roba (vedi sopra) abbozzava un giudizio sulla nostra (e VOSTRA) rubrica. Inutile dire che ci è venuto voglia di sapere cosa pensate, quali proposte fate, quali consigli ci date, ecc. ecc. Il nostro motto sarà: siamo pronti a credere in voi (i Ghostbusters ci perdoneranno) e, quando possibile, ad accontentarvi. Prendete quindi mano alla penna e spedite tutti i trucchi e i giudizi all'immortale indirizzo:

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

I BBros ovvero WB & GB

SHINOBI

(Virgin Games / C64)

Il nostro amico ninja da oggi in poi avrà la vita più facile: per superare il livello basta semplicemente tenere premuti i tasti N, I, N, J, A, 1 e la freccia a sinistra (non il cursore!). Questi guerrieri giapponesi sono proprio dei raccomandati, vero?

Albi Soft

PIPEMANIA

(Empire/Spectrum)

Eh, sì! Avete letto bene. I seguenti codici non sono per il "solito" Commodore 64 (il conoscerete già, spero!) ma per lo Spectrum. Scegliete l'opzione password e digitate la parola chiave corrispondente al livello desiderato.

LIVELLO 2: DISC
LIVELLO 3: NAIL
LIVELLO 4: ONCE
LIVELLO 5: ROPE
LIVELLO 6: PENS
LIVELLO 7: SLIP
LIVELLO 8: EACH
LIVELLO 9: RISE

Pasquale Antonucci - Frosinone

ROBOCOP

(Ocean/C64)

Uno sparaeammazza meccanico che per alcuni (non faccio nomi) offrirebbe la miglior grafica mai vista da tempo sul 64. Stendiamo un velo pietoso su questa affermazione (per la serie: "Ma cosa abbiamo davanti? Un 64 o uno Spectrum") e procediamo col trucco: una volta caricato il gioco aspettate che appaia la tabella dei record e poi digitate alla svelta SUEDE HEAD. Cosa succederà? Si passa direttamente al... bravi! ...secondo livello.

Matteo Zezza - San Severo

GARY LINEKER HOT SHOT

(Gremlin / C64)

In questo mediocre gioco di calcio che ha infangato il buon nome di Gary 'Gazzà Lineker (non che io sia un suo tifoso, intendiamoci) vi sarà sufficiente essere capaci di fare un gol per vincere sempre. Come? Dando un iniezione di vitamine al vostro portiere? Smantellando la vostra porta? Corrompendo l'arbitro? Non proprio! Basta tenere premuto il tasto Commodore (o C= se preferite) per vedersi regalati 12 goal. Wow! Neanche al vero Gazza riuscivano exploit del genere!

Daniele Bologna e Daniele Veronese - Bolzano

Vendetta

(System 3 / C64)

Conoscete già la soluzione, sapete già il trucco per passare lo schema... beh, eccovi un altro tip che vi può tornare utile nelle fasi di guida: se la polizia vi ferma e non avete la prova richiesta resettate (ovviamente per ottenere un reset "puro" non ci devono essere cartucce strane) e continuate come se niente fosse il vostro viaggio in turbocarriola.

Marco Bechis - Torino

THE NEW ZEALAND STORY

(Ocean/C64)

Tiki, Tiki, Tiki, Ta... ehm, scusate. Il kiwi più amato del mondo dei coin-op (e non solo quello, a quanto sembra) presenta un piccolo trucchetto per le vite infinite (credete forse che gli faccia piacere morire tute le volte?). Premete contemporaneamente Shift Lock, R, T, Y, G, H, V, B, N, finche il bordo dello schermo non diventa grigio. Il risultato primario già lo sapete: vite a iosa, mente quello secondario è la possibilità di saltare lo schema con la semplice pressione di due tasti (a scelta tra Shift destro e spazio oppure Control e freccia a sinistra). Di questo passo la storia finirà mooolto presto!

Technotronic - S.Giovanni Valdorno (AR)

ACE 2

(Cascade / C64)

Avete già provato il brivido della sfida aerea, ora potrete anche protrarlo all'infinito. Vabbè, come slogan non è il massimo ma almeno ci abbiamo provato. Limitatevi a fare un punteggio decente per entrare negli hi-score e sbattete gù un bel DUSTY BUG come nome: le vite non finiranno più, neanche con il reset (adesso non esageriamo!).

Giorgio "Cippo" Pettenello - Genova

CYBERNOID 2

(Hewson / C64)

Questo perlomeno è un trucco originale: niente POKE, niente codici, niente tasti premuti contemporaneamente, niente di niente... ehm, scherzavo: ridefinite i tasti con Y G R O e le vite non saranno più diminuite. Strano davvero

Giorgio "Cippo" Pettenello - Genova

AUF WIEDERSEHEN MONTY

(Gremlin/C64)

Ohibò! E questo che ci sta a fare? Stiamo aspettando trucchi per Impossamole e ci arrivano invece per uno dei suoi antenati. Vabbè, vuol dire che arriveranno in seguito; nel frattempo sorbitevi questo listatino (davvero -ino) per avere le solitissime, ultranotissime ecc. ecc. vite infinite.

```
10 FOR X = 2019 TO 2023:
READ Z: POKE X, Z: POKE
X + 54272, 1: NEXT
20 PRINT "CARICA MONTY":
NEW
30 DATA 13,15,14,20,25
```

E ora incrociate le dita...

Francy's The C64 Men - Blassono (MI)

ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTERS

(Teque soft - Tengen - Domark / C64)

AHAHAHA! Questo titolo mi fa venire in mente il pazzesco esodo estivo di tutti gli alti papaveri dalla redazione, per sottrarsi alla micidiale schiavitù informatica. Scherzi a parte, resettate il gioco SOLO nella videata dei titoli e sbizzarritevi a scrivere:

```
POKE 44641, 44: POKE 43765, 44 per le vite infinite
POKE 43096, 44 per crediti infiniti
POKE 14359, 36 per bombe infinite
```

e per ripartire `POKE 40960, 13: SYS 32768`

Massimo Sangriso - SP

— ndWB: la tua lunga missiva contro "l'idolo delle folle" deve essere spedita a MBF e non a noi; per quel che riguarda i demo devo dire che sono davvero splendidi: fa piacere sapere che esistono ancora programmatori seri.
— NdGB: I demo che ci hai spedito sono dei piccoli capolavori di tecnica grafica; è molto bello vedere che qualcuno sfrutta al massimo un computer come di solito NON succede. Grazie ancora, e se qualcuno ha demo da spedire, faccia pure. Imboscheremo i dischetti più che volentieri!
— NdBDB: Ciao, Massimo! Vedo con piacere che ti dai sempre da fare col C64 e non l'hai tradito per l'Amiga. Scusami se non ho più avuto tempo di contattarti, ma adesso ho una figlia (fra poco due) da accudire oltre che pen sare al lavoro. Auguri per tutto, comunque... e saluti a entrambi i tuoi genitori.

GARFIELD

(The Edge)

Alessandro, l'autore della presente soluzione di Garfield, è convinto che la recensione di Xybots per C64 sia uno cherzo. Questo mi ha fatto incavolare non poco perché sono stato proprio io a recensirlo. Tutto quello che posso dire è: compralo e POI fammi sapere chi di noi due ha ragione, magari per telefono. Vabbè i pesci d'Aprile, ma Xybots è stato recensito a Settembre!
Un ultima cosa: le POKE che hai inviato insieme alla soluzione sono completamente sbagliate. Non è possibile, ad esempio, una POKE 279935,42 né tantomeno una SYS 327543 perché non esiste una locazione di memoria a 6 cifre, perlomeno non su un computer a 8-bit. Se volevi fregarmi, non ci sei riuscito caro sciocco!
Ma ora passiamo alle cose più serie: la soluzione di Garfield che pubblico SOLO ED ESCLUSIVAMENTE per fare un favore a tutti gli ALTRI lettori (lettori come Alessandro è meglio perderli che trovarli).

Appena iniziato a giocare vi trovate in casa. Assicuratevi che Odie non prenda le Aniseed Balls e andate a sinistra fino ad arrivare alla porta. Prendete l'osso e mettetelo vicino alla porticina (a questo punto Odie arriverà e aprirà la porta), riprendete l'osso e uscite andando a destra fino al buco nello steccato. Entratevi e andate un po' in giro finché non trovate la torcia, prendetela e andate nelle fogne. Appena entrati andate a destra, poi a sinistra e tre volte a destra. A questo punto troverete Nermal, il gattino. Dategli un calcio e lasciate che Odie prenda il topo a molla, tornate in superficie e scambiate con Odie la torcia per il topo a molla. Andate all'Health Food Shop, salite sul bancone e lasciate il topo: apparirà un cerchietto che si rivelerà essere un bombolone agli spinaci (?!). Prendetelo e andate verso destra rientrando nelle fogne dove c'è il topone. Lasciate il bombolone e fateglielo mangiare, dopodiché se ne andrà. Date un calcio allo scrigno e prendete la chiave, scambiatela con Odie per la torcia e andate al parco. Fate lasciare la chiave a Odie (anche con la forza, se necessario) e andate sul retro della casa. Prendete il bucket, portatelo all'Hardware Shop e lasciatelo per ottenere dei soldi: prendeteli e andate all'Health Food Shop. Con il joystick azionate l'opzione Use e apparirà del becchime, prendetelo e andate al parco (dove avevate lasciato la chiave), lasciate il becchime e prendete velocemente la chiave: apparirà un grosso uccello che vi porterà al canile. Andate a destra, su e ancora a destra per trovare Arlene. Godetevi la scena finale e riposatevi (finalmente!).
- Consigli vari: se Odie prende le Aniseed Balls non prenderà più niente in seguito, se invece le avrete voi sarete invincibili. Inoltre non andate mai nelle fogne senza torcia: si fanno cattivi incontri!

Alessandro "io stavolta non ci casco" De Vita - Napoli

(Tengen - Domark / C64)

Oh, bene: ora potrete barare anche a questo "tetro" clone, tanto per farvi passare gli attacchi di bile che riesce così bene a procurare. Tanto per iniziare:

POKE 8141, 36 per le vite infinite
POKE 27686, 44 per crediti infiniti

e per coronare l'opera ci sta bene un bel SYS 2079. Risparmierete un bel po' in rette ospedaliere!

Massimo Sangriso - SP

ARKANOID 2 - REVENGE OF DOH

(Imagine / C64)

La vendetta di DoH non è sufficientemente vendicativa, anzi non vendica proprio niente. Il perché è presto detto: basta inserire il codice DEBBIE S nella tabella dei record. Se tutto è andato come doveva lo schermo si tingerà di blu ad indicare che vi siete guadagnati (tutti da soli, combattendo fino all'ultima goccia di sangue) le vite infinite.

Matteo Zezza - San Severo

DINASTY WARS

(Tiertex - CAPCOM - US Gold / C64)

Sarebbe troppo facile rispolverare quella (stupida) battuta su Dallas, Capitol, & C., per cui mi limito a dirvi che se volete avere energia infinita (ergo, basta collisioni nocive) avrete bisogno di premere simultaneamente i tasti F, I, S, H. Godetevi la bella vita, ora!

CommoMania -LE

TURRICAN

(Rainbow Arts/C64)

Per questo grandioso gioco insignito della medaglia d'oro abbiamo pronto un trattamento speciale: trucco più POKE. Cominciamo dal primo: è fortemente consigliabile avere a disposizione un joystick con autofire (se no dovrete premere fuoco come pazzi fino alla morte); non dovrete far altro che attivarlo e tenere premuta la pausa (il tasto CTRL) per tutto il gioco pr ottenere un andamento a scatti ma privo di sprite nemici (eccezion fatta per i mostri di fine livello, ma dovreste riuscire a passargli attraverso). A questo punto vi toccherà soprattutto l'onore di raccogliere vite extra. La prima, ad esempio, si ottiene muovendosi il più possibile a sinistra (dal punto di partenza) fin dove le rocce ve lo permettono e poi spiccando un bel salto in verticale.

Per ottenerevite infinite, invece, resettate durante una partita e poi inserite:

POKE 16200, 0
SYS 2275

Se con tutta questa roba non riuscite proprio a finirlo non so proprio cosa dirvi ancora (almeno fino all'arrivo di altra posta)

Si ringraziano *Diego Daelli di Sagnino (CO)* per il trucco e *Simone Tini e Luca Prafico di Montosilvano* per la POKE.

CASTLE MASTER

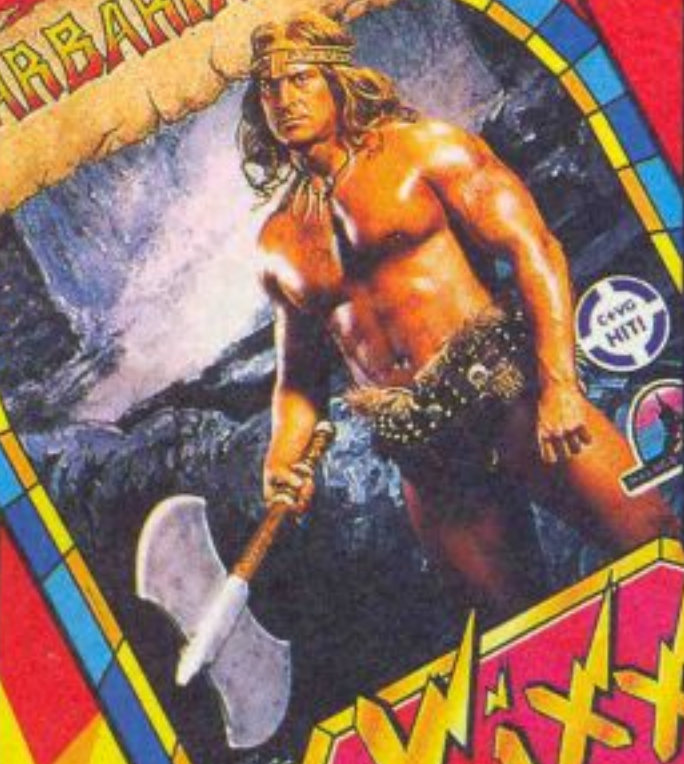
(La SOLUZIONE)

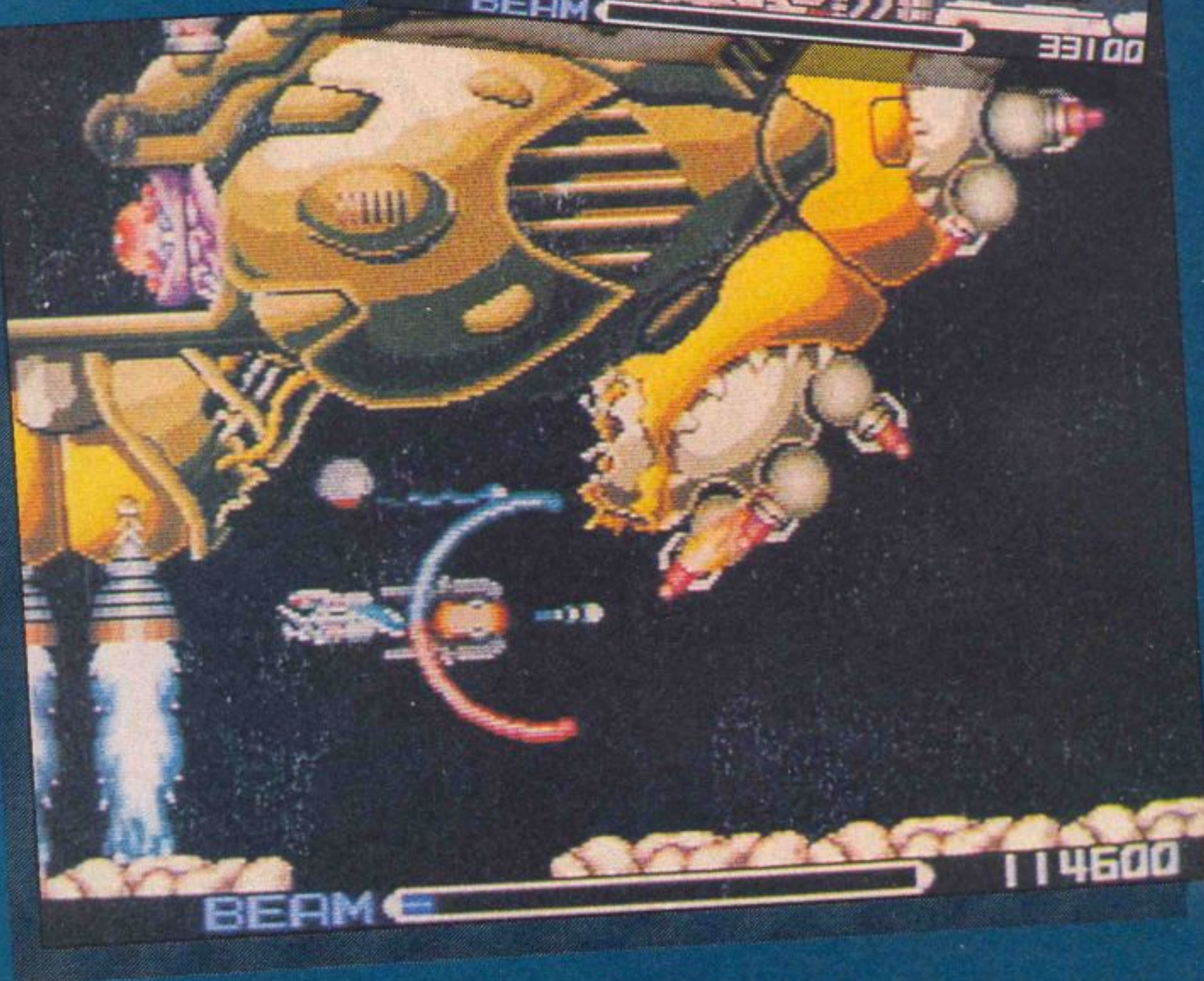
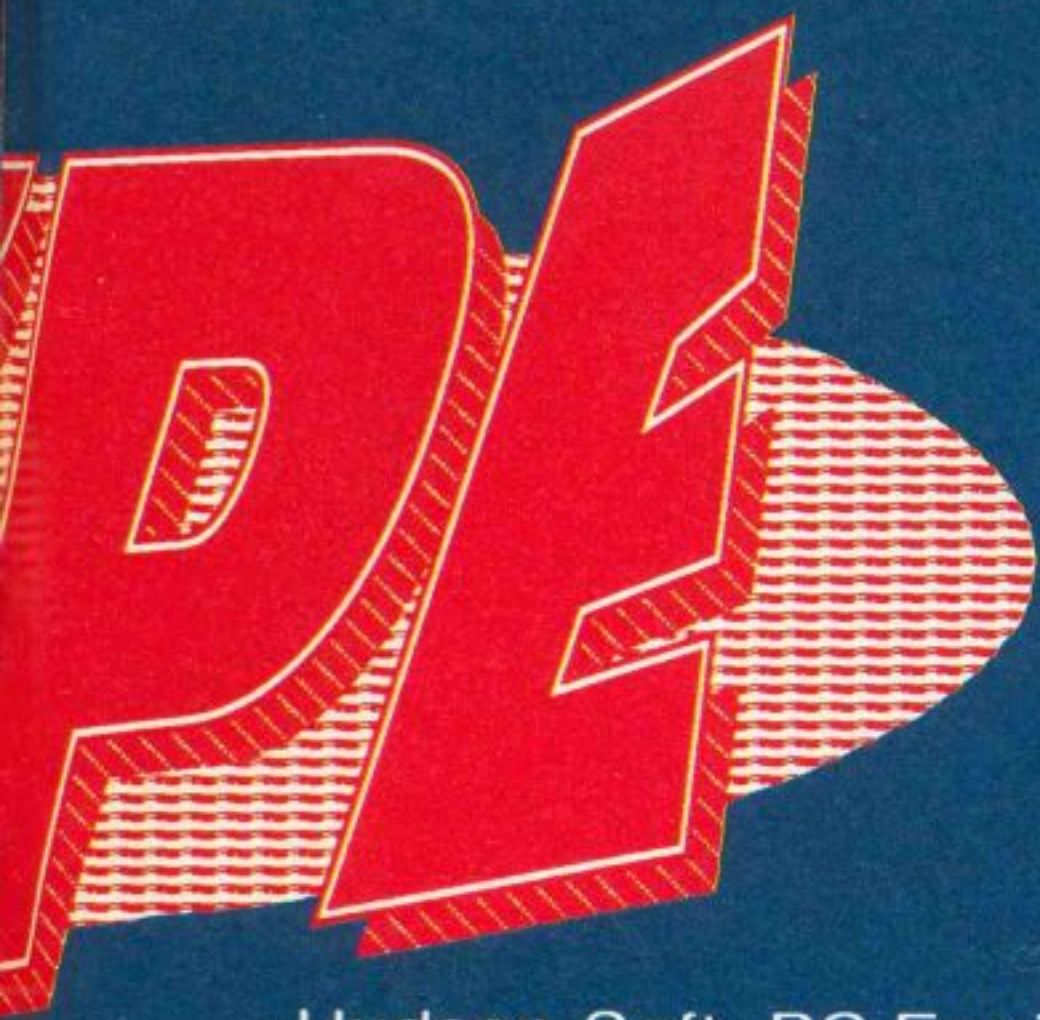
Per entrare nel castello colpite il blocco in alto a sinistra del ponte levatoio. En-
trate pure (ci mancherebbe!) e una volta nel cortile svoltate a mancina per entrare
negli "hot baths". Fate secco il fantasma e spostate la leva della colonnina per
svuotare la piscina (rima interna, ugh!). Proseguite verso la "great hall", dove eli-
minerete un altro fantasma. Ora beccatevi un po' di energia prendendo il cibo sul
grande tavolo, ed entrate in cucina eliminando il fantasma-topo in basso. A titolo
di informazione dovete sapere che in dispensa ci sono viveri per avere energia al
massimo: NON prendeteli ora. Tornate nell'ingresso, estirpate un altro fantasma,
imboscate la chiave sul tavolo e aprite la porta del pozzo delle scale. Uscite ora
dall'ingresso per arrivare nel cortile donde, prendendo la chiave nel pozzo, arri-
viamo nella cappella. In fondo a sinistra c'è il passaggio per le catacombe: vi ci
dovete buttar dentro (salto nel buio!) per ritrovarvi in una caverna abitata di solito
da un lenzuolo animato, con cui sapete benissimo come comportarvi. In un'aper-
tura della parete troverete una chiave, e ora uscite dalla caverna tirando dritto, poi
prima svolta a sinistra passando sotto il blocco, di nuovo dritto, ancora in fondo
a sinistra, e quindi girate ancora a sinistra senza entrare nella stanza di fronte.
Andando in fondo vi troverete presso il pozzo delle scale: prendete il tesoro so-
pra il secondo scalino ed entrate nella porta a sinistra, per ritrovarvi nell'ingres-
so. Andate adesso nella dispensa per rinforzarsi al massimo, e poi uscite dal ca-
stello spostando con forza la pietra in fondo a sinistra. Con ciò avrete scoperto
un altro passaggio per le catacombe, quindi potrete continuare con l'animo in
pace verso la casetta (retro del castello). In essa salite sul tavolo e prendete la
chiave nascosta sul bordo superiore della sedia, eliminate la grata a terra e in-
trufolatevi nel cunicolo, che finirà nelle catacombe (molto traffico laggiù, eh?).
Aggiungete un altro fantasma morto alla vostra luuuunga collezione e beccatevi
la chiave nascosta nell'angolo della parete a destra; a questo punto entrate nelle
catacombe tirando dritto, poi in fondo a sinistra, ancora dritto, entrate e svoltate
subito a destra, e infine dritti in fondo, fino al solito pozzo delle scale. Uscite
nuovamente dal castello per potevi rientrare dal cunicolo prima celato dalla pie-
tra. Ancora un notosissimo fantasma da trasformare in groviera, indi potete di-
ventare orgogliosi proprietari della chiave nascosta nella cassa. Uscite dalla ca-
verna, girate a sinistra, prendete la prima a destra, poi dritto in fondo, prima a si-
nistra (blocco a terra), nella stanza a destra, dritto in fondo, ancora dritto, svoltate
a destra, dritto in fondo, e appena uscite svoltate tutto a destra per ritornare al-
l'ormai familiare pozzo di scale. Uscite per la ???esima volta (ma no, è solo la
terza) e ponetevi sul ponte levatoio per poter azionare il blocco in alto a sinistra:
sorpresa!, sarete catapultati sul tetto della cappella dove troverete un'altra chiave.
Scendete nel cortile, aprite la porta della stalla e prendete la chiave sotto il caval-
lo, facendo attenzione ai calci. Andate ora dietro alla palazzina, poi dentro la fuci-
na, indi pappate il cibo sullo scaffale e il tesoro sotto a questo (stomaco pesante?
provate il digestivo ZZAP!). Tornate nel cortile, e fate rotta per i bagni caldi - ve
ne serve uno, no? - dove vi calerete nella piscina. Entrate nello scarico e arrivere-
te in una caverna, fate cantare la colt 45, prendete il cibo a terra, salite sul secon-
do scalino e prendete la chiave nel foro in alto a destra. Entrate ancora nelle cata-
combe, girate subito a sinistra, proseguite sempre dritto in fondo, girate a destra,
entrate e svoltate subito a destra, e vi troverete presso l'ormai famigerato pozzo di
scale. Tornate nel cortile e buttatevi letteralmente nel pozzo, eliminate quindi lo
spettraccio e beccatevi chiave in cassa e tesoro davanti a essa; uscite. Girate a si-
nistra, andate dritto in fondo, svoltate a sinistra, sempre dritto, girate in fondo a
destra, entrate e svoltate subito a destra, indi dritto fino al solito pozzo di scale.
Entrate nella stanza in fronte, ossia l'infermeria, che avrà presto un degente un
po' etereo in più (ricchi premi a chi indovina). Tornate presso il pozzo di scale,
salite al piano superiore entrando a destra e arrivando nella libreria. Toccate il li-
bro sul secondo scaffale, grazie a cui aprirete un passaggio segreto per la stanza
del tesoro. Svuotate al gran completo la cassa del tesoro, tornate al pozzo di sca-
le - fulcro del gioco, ormai - ed entrate nell'altra stanza, la falegnameria. Fate
fuori il "fantatopo" in basso, salite sulla sedia e beccatevi il cibo sullo scaffale
superiore. Andate ora in magazzino, dove c'è la pozione per la forza, e sotto tro-
verete il tesoro. Proseguite nella ball-room eliminando il suo occupante, e prose-
guite ancora nella stanza del guardiano. Prendete la pozioncella sul tavolo, ed
entrate nel regno degli spiriti per uccidere i tre fantasmi; cuccatevi poi il cibo sul-
lo scaffale. Tornate indietro, salite di un piano, ed entrate nella caserma (a de-
stra), aprite la porta chiusa a destra, arrivando sul ponte superiore dove sparerete
sulla bandiera (che infamia!) per stanare il fantasmucolo che vi si nascondeva.
Tornate nella caserma ed entrate nell'altra porta che dà su un corridoio, poi tra-
mite la porta a destra vi troverete nella stanza delle chincaglierie - da disinfestare,
ma siamo sicuri che questo gioco non sia Ghostbusters 3? - che ospita un tesoro
prendibile salendo sulla sedia. Entrate nella porta dietro al blocco in fondo a de-
stra, conducentevi nella stanza del cattivo Magister. Eliminate il rompitasche e
prendete il blocco sulla parete a destra avvicinandovi più che potete al muro di-
visorio. Tornate nel corridoio, entrate nell'altra stanza freddando il topospettro, e
tornate alle scale. Ora, guardando bene dove mettete i piedi, entrate nella tana del
drago che eliminerete con una bella mitragliata. Aperto il passaggio ritorniamo
nel covo di Magister, dove prenderete l'altro blocco (sulla porta a sinistra) elimi-
nando la barriera. Adesso, il gran finale: aprite la porta, salvate la principessa e
vivete felici e contenti con lei. Un altro gioco risolto.

Soluzione di Max & Raf the red - FG

TEST

R-TY

64

Ebbene si, il gioco che inizialmente ha "spinto" il PC Engine viene finalmente recensito su queste benedette pagine di ZZAP!. Motivo di tanto ritardo? Semplice, 1) la console non è che la abbiamo da tanto 2) ce ne eravamo completamente scordati. Ad ogni modo, non penso siano necessarie molte spiegazioni per lo sparatutto orizzontale più organico, violento e famoso che si sia mai visto in giro. Chi non lo conosce, con i suoi famosissimi "pod" e le sue armi devastanti? Vabbè, per quei due-tre che ancora non

hanno capito di cosa si tratta (ma da dove venite?), illustrerò un po' questo grandissimo classico. Innanzitutto, quello che sto recensendo non è tutto R-Type, ma solo i primi quattro quadri (gli altri sono contenuti in una seconda cartuccia venduta separatamente), e cioè il quadro hi-tech con alla fine del livello quella specie di alien, il quadro della discarica spaziale con il famosissimo "occhio", il quadro della megamaxiastronave aliena e il quadro con le astronavine maledette che lasciano la scia di pallini. Ok, ok, non li avrò descritti perfettamente, però ci sono andato molto vicino. Ho parlato poco prima di "pod". Ebbene, questi "pod" hanno praticamente fatto la storia di R-Type, e non sono niente altro che il sistema di armi. Innanzitutto, ci sono tre tipi di cristalli che danno altrettanti tipi di armi: il cristallo rosso fornisce un laser ondulato, il cristallo blu un lungo laser che rimbalza sulle pareti e quello giallo una specie di "fiammata" laterale capace di correre lungo i muri. Raccogliendo uno di que-

Hudson Soft, PC Engine
cartridge L. 100.000

sto cristalli qualsiasi appare una navicella rotonda più piccola di quella del giocatore che ha la strabiliante potenza di fuoco di UN colpo alla volta. Quando invece si possiede già questo "pod" e si raccoglie uno dei cristalli, il pod aumenta la capacità di fuoco a due colpi diagonali e successivamente a cinque colpi "a rosa". durante il secondo e il terzo stadio di potere il pod, una volta attaccato alla parte anteriore o posteriore dell'R-9 (l'astronave del giocatore) è capace di utilizzare le armi sopra nominate (i due laser e la fiammata) a potenze differenti.
La particolarità principale dell'R-9 però è il famosissimo "sputo", ovvero lo sparo a carica. Tenendo infatti premuto il pulsante di fuoco, l'R-9 concentra tutta l'energia possibile in un unico potentissimo sparo. Questa particolarità è stata poi copiata da numerosi altri giochi dello stesso genere, ma lasciamo perdere.

Ad ogni modo, penso sinceramente che la maggior parte di voi lettori conosca molto bene R-Type, visto che è uscito praticamente per tutti i computer! Beh, che cosa state aspettando? Leggetevi il commento!

Come si fa a dire di no a una bella partitona a R-Type? Beh, io non sarò certo una di quelle persone che se non hanno un sparatutto muoiono di crepacuore, però spesso e volentieri accendo il piccolo mostro di casa Nec solo per farmi una veloce partitina che poi si trasforma in una sessione vera e propria di gioco alla disperata. Non dubito che al giorno d'oggi siano usciti giochi più esagerati e violenti (primo tra tutti Gunhead, presto recensito su queste pagine — sperem), però R-Type mantiene tuttora il suo fascino e la sua giocabilità. Se avete un Engine, non potete avere R-Type!

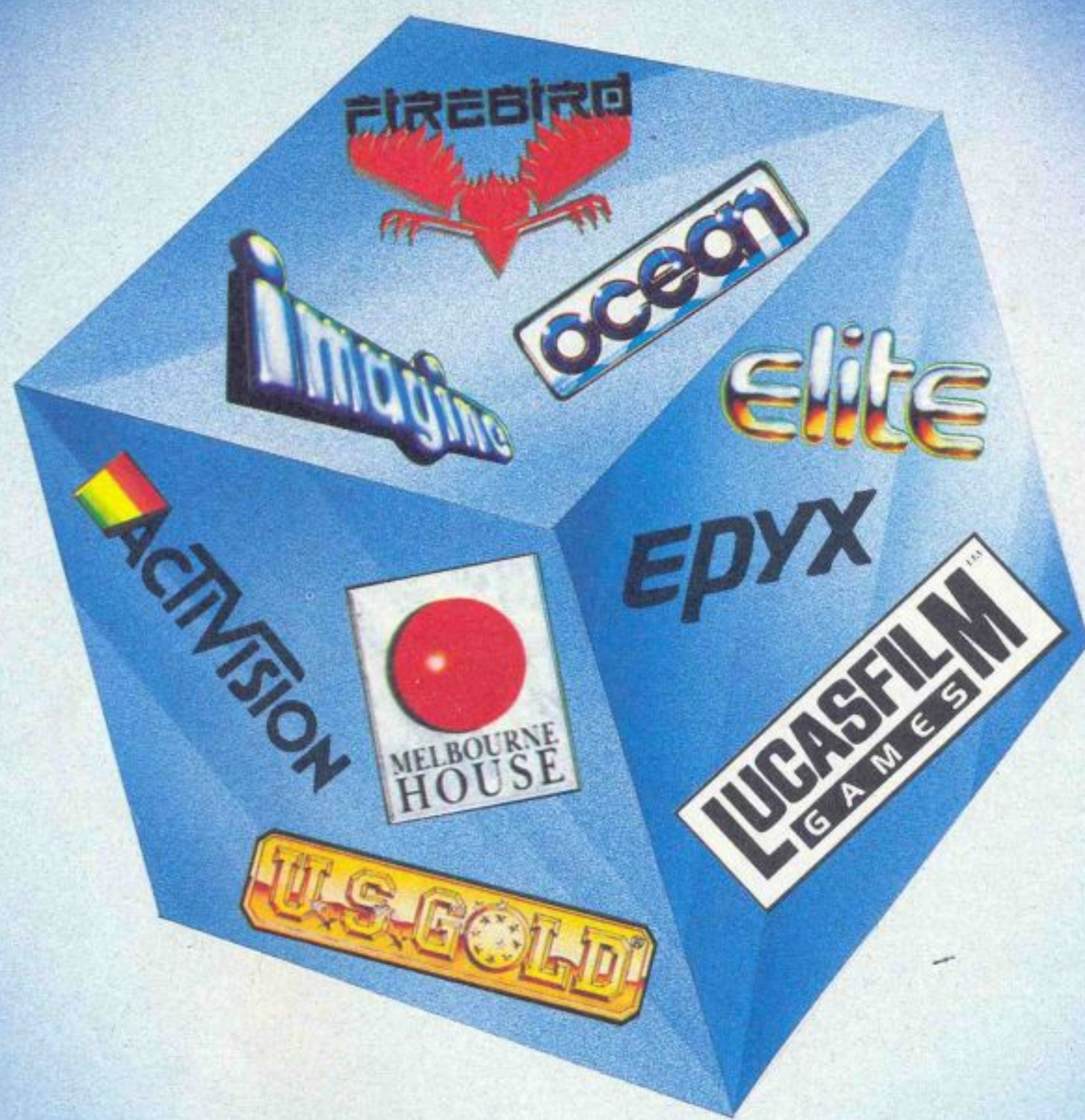
PRESENTAZIONE 80%
L'idea di dividere R-Type su due cartucce ha senz'altro favorito il gioco e, in un certo senso, il rivenditore.

GRAFICA 90%
R-Type al 100%.

SONORO 78%
I soliti motivetti, ma che ce volete fà, hanno fatto storia...

APPETIBILITA' 86%
A chi non piacerebbe giocare al coin-op di R-Type a casa propria?

LONGEVITA' 83%
Quattro quadri sono un po' pochini, ma non sono affatto facili.

GLOBALE 88%
Una conversione perfetta di un gioco molto bello, tutto però sta al gusto personale.

LINEL
PRESENTS

NECRONOM

Distribuito in esclusiva per l' ITALIA da: **SOFTEL**
Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

Vuoi essere il migliore? Decidi da solo... * 32 livelli d'azione.
Schermata a 48 colori. * 300 alieni diversi. * 10 differenti scenari. * 50 frames al secondo.
La risposta deve essere SI !!!

LINEL
24A WHITE PIT LANE
FLACKWELL HEATH
NR HIGH WYCOMBE
BUCKINGHAMSHIRE HP10 9HR
TEL. 06285 31 244
FAX. 06285 30 875

Benvenuti Siori e Siore a questa nuova fantasmagorica mirabolante cinquantesima (ti sbagli, è la quarantanovesima. Controlla, se non ci credi... NdMA) posta! Come vi avrà sicuramente preannunciato il grande (in tutti i sensi) sior Bonaventura nel suo immancabile editoriale, questo numero non ha niente di speciale (ma va? Nonceneravamomicaaccorti!!!), a causa infatti di inderogabili motivi non si è riusciti a cambiare Zzap! in tempo, già perché per il numero cinquantuno sono in vista grandiosi rivoluzionamenti, adesso non so cosa BdB vi abbia preannunciato nel suo editoriale, in quanto lo leggo anch'io, come tutti voi, quando esce Zzap!, prima il mega direttore esecutivo mantiene su quella parte del giornale un attento e assoluto segreto. Intanto io adibito a spulciatore della posta Zappiana devo ancora aspettare tutti i vostri suggerimenti per il numero cinquanta (se non avete capito lo sproloquio dello scorso mese vi rammento che stò scrivendo all'inizio di Ottobre), alcuni sono già arrivati, ma sono pochi e ci serve un quadro più completo di quello che desiderate dallo Zzap! nuova serie. Quindi ora state calmi, non bruciate Zzap! come vi siete preannunciati di fare e cercate di pazientare fino al prossimo numero, il numero cinquantuno, il nuovo inizio di questa vostra immensa rivista.

IL SEGRETO RIVELATO.

Centrale di servizio segreto MKU2 oggi 20/8/90 si può considerare chiusa l'indagine M.B.F. In codice North Star.
Secondo tracce trovate in vari Zzap! si può constatare con certezza che dietro allo pseudonimo di M.B.F. Si nasconde lui il grandissimo MATTEO BITTANTI FILOSOFO.
Hem!, scusate il prologo, ma per una cosa così ci voleva proprio. Premetto che seguo Zzap! sin dal primo numero, ma (non M.A.) (battuta vecchia NdMA) è la prima volta che vi scrivo (pigrizia?).
Come ho capito del fattaccio?, andiamo per ordine. Nel numero di Zzap! X (non ricordo) compare una lettera "morte di una cronaca annunciata" di F.F.S. Un'altra ben più importante: quella del filosofo che annuncia la sua scomparsa, peraltro più scenica di quella di Marco spadini (parlo di 4 anni fa), fin qui tutto OK. Senonché quello stesso mese, o quello prima, avviene la comparsa di un nuovo addetto alla posta (M.B.F. Appunto) Quest'ultimo subito dopo pochi mesi rivela la sua grande classe riportando la posta di Zzap! ai grandi vertici di mooolto tempo fa. E chi poteva essere se non colui che ha costruito la primissima posta di Zzap! insieme a F.F.S. (Magico Spectrum!) (Ebbene sì, anch'io ero uno Spectrumista NdC.) ed a Spadini (abita dietro a me):
MATTEO BITTANTI FILOSOFO.
L'ultimo indizio che mi ha portato a scoprire il misfatto è stato quando nel numero di Luglio/Agosto nella lettera di Marco L'idolo delle folle Ottobittanti (hem!) verso la fine della lettera, ho letto questo Ndr di M.A. (Non MA) (e invece sì! E non mi fate venire le crisi di identità... NdMA) che dice: "Matteo se ti becco ancora a scrivere AMiga al posto di Amiga ti...", inoltre ho notato che molti antifilosofi quì di Terni hanno ricontrato in MBF un'eroe di Zzap! Una persona non si riconosce dal suo nome, ma dalla sua personalità.
Tra gli elfi sono E'li, i nani mi chiamano Reorx o Thak, fra gli umani sono conosciuto come Dio o Skyblade, ma il mio preferito è come mi chiamano i Dragon Lancisti: DRACO PALADIN alias RICCARDO BOCCI di Terni.

Cosa ti devo dire?, che hai ragione? Ormai penso l'abbiano capito anche i tacchi delle scarpe, ecco quindi svelata l'identità segreta di MBF, cosa ormai nota a chi seguiva le gesta del mitico su TGM, ma dar la buona novella ai lettori di Zzap! è toccato a me, grazie quindi al buon Riccardo che è stato uno dei pochi (stranamente, perché non era poi così difficile) a svelare il mistero dell'acronimo più famoso della storia di Zzap!. Mi apetto già quintalate di lettere in risposta, sono già rassegnato quindi scrivete pure. Intanto aspetto ancora le lettere in risposta alla mia prima posta, siate buoni, considerate come potevo essere all'altezza di cotanto predecessore e considerate anche che il mio è un posto provvisorio, fra un'anno il grande tornerà.

ANCORA SULLA CRISI

Spettabile Redazione.
In questi ultimi tempi non si discute d'altro, "che fine faranno i computer a 8 bit?", "i 16bit ci soffocheranno in poco tempo o resisteremo ancora per i prossimi dieci anni, o sopravviveremo per sempre?".
Me lo chiedo perché ho deciso di intraprendere la programmazione del Commodore 64, non vorrei fare una cosa inutile, cioè programmare su di un computer che non potrebbe avere un futuro radioso, mi chedo se non è meglio comprare un'Amiga e imparare i vari linguaggi di programmazione per questo computer, il timore è che le software houses abbandonino gli ot-

to bit e che quindi gli utenti, non avendo più giochi da comprare, siano costretti a comprare un 16-bit. Sembra che poi si sia arrivati per quanto riguarda allo sfruttamento della macchina al limite, e non essendovi più niente da scoprire, la macchina perda d'interesse, anche se c'è la possibilità per quanto riguarda il Commodore 64, che diventi un trampolino di lancio per i sedici bit, cioè per coloro che vengano a contatto per la prima volta con un computer, sia si tratti di giochi che di programmazione, non sarà facile iniziare a programmare subito su un Amiga senza avere la minima idea di cosa sia il basic, il linguaggio macchina, il linguaggio C, anche se non presente sul 64 (non è vero, c'è, anche sullo Spectrum, basta cercarlo NdC.). Riguardo invece al lato giocoso della C64 penso che abbia tutte le qualità per sopravvivere, innanzi tutto offre un buon rapporto trà qualità dei prodotti e prezzo, dando la possibilità a chi non vuole spendere molto ed avere dei giochi al massimo della sfruttabilità della macchina. Ricordo infine che nei 9 numeri usciti nel 1990 di Zzap! avete dato 3 medaglie d'oro e 13 giochi caldi al c64, mentre solo 2 giochi caldi per lo Spectrum e niente per gli altri computer, prospettando così un futuro molto negativo per gli otto bit che non siano il Commodore 64.
RICOTTA PIETRO di Palermo

Districandomi tra la complessa struttura della tua missiva, mi sembra che per quanto riguarda la prima domanda che mi poni ti sia già dato risposta tu stesso, infatti consiglio sempre a chi vuole incominciare a conoscere i computers di iniziare da un'otto bit. Per quanto riguarda poi gli otto bit cosidetti "minori", come l'Amstrad e lo Speccy, non è che siano scomparsi, anzi nella loro madrepatria (In Inghilterra) godono di ottima salute, il fatto è che quì in Italia non hanno attecchito abbastanza da potergli dedicare uno spazio adeguato sulla nostra rivista, considerate anche il fatto che l'importazione per i computer in questione è abbastanza scarsa. Per quanto riguarda il futuro anch'io sono abbastanza ottimista, è appena finito lo Smau dove la Commodore ha presentato il nuovo 64GS, ed è a giorni che l'Amstrad introduca ufficialmente la sua console ad 8bit, vedremo, per adesso possiamo ancora dormire sogni tranquilli.

Ed ecco a voooi:

LA POSTA BREVE

Qui comincia l'avventura
del Di Bel Bonaventura
che di Zzap!, con gran bravura,
dirige ogni tiratura
Ma con affanni e batticuori
deve domar i redattori:
or censura in tutta fretta
qualche nota di Auletta,
poi di Giorgio qualche errore
lui corregge con sudore,
RP se non mi sbaglio
va tenuto al guinzaglio,
poi Max grida con dispatto:
mi han rubato un dischetto!
I Bbros stan di stucco:
non funziona neanche un trucco!
MBF poveretto,
quante lettere ha già letto?
Stefano, Simone, Carlo!
Andate dunque ad aiutarlo!
Mentre già in redazione
sta crescendo la tensione:
sembra esserci poco scampo,

finiremo mai in tempo?
Il lavoro è ancora tanto
e quì ognuno è già stanco!
Ma lui sa da grande saggio
infonder molto coraggio:
Forza amici, non mollate,
ma di gran lena lavorate!
Molto sforzo, molta fatica,
ma la rivista è presto finita.
Si riprende un po' il fiato
col riposo meritato.
Ma non si può certo oziare:
un'altro numero c'è da fare.
E si và con gran decoro
a rifar tutto il lavoro,
e continua l'avventura
del di Bel Bonaventura,
che tra strilli e tra capricci...
Si consola con lo speccy.

Un Bravo! ad Antonio Rubini di Roma che con questa stupenda filastrocca si aggiudica la Pole Position nella PB. Partenza quindi alle domande domandine domandone che affollano la sempre più lunga colonna che avete sotto gli occhi, il buon Pedon Stefano della provincia di Padova ci chiede, tra le altre cose, come mai non recensiamo più giochi per Nintendo, il fatto è che la Mattel (distributrice del Nintendo in Italia), non ci manda più (per oscure ragioni) giochi da recensire, continuando però la pubblicità su Zzap!, il responsabile comunque per l'angolo Nintendo è Marco Auletta, al quale chiedo se ha qualche cosa da aggiungere (la situazione è proprio questa ed è un vero peccato — basta vedere che cosa sta uscendo per Nintendo in questi giorni... Probabilmente la Nintendo ha deciso di "recensire i giochi da sé", basta vedere le pubblicità sparse un po' dappertutto ...NdMA). Stefano Peracchi, insieme ad una moltitudine di altri lettori, ci chiede consigli su che libri comprare per imparare bene l'assembler sul C64, dunque, se tu vai in una buona libreria e chiedi sull'argomento vedrai che una moltitudine di casi editrici hanno pubblicato libri su di questo, la IHT, la Jackson, la McGrawHill, trà i quali troverete certamente il libro che fa al caso vostro.
Anche se abbiamo svelato il mistero che stava dietro all'acronimo MBF rimane ancora RP che fa scervellare le giovani menti dei nostri lettori, incredibilmente qualcuno ha già indovinato (tale Aristotele di Roma, a proposito MA è dell'Inter, come me) ma per altri RP è un mistero da svelare (questa frase va pronunciata con l'intonazione vocale stile Hitckock, si scriverà così? Mah!). Questo mese abbiamo ricevuto una vera cascata di lettere complimentose, incredibile, addirittura un certo Andrea 1075 ci fa i complimenti per le pagine di pubblicità che gli piacciono moltissimo, vabbe esagerare, ma così... Ragazze che scrivono, incredibile, ma vero! Questo mese ci scrive Sim, una Sim-patica ragazza (ah ah, che battuta penosa), che delusa dall'apparizione televisiva di MA, ci dice la sua riguardo ai videogames odierni, preferendo le vecchie glorie del passato, ci propone di inserire una nuova rubbrica intitolata Amarcord, sui vecchi videogames, beh, bisogna

vedere che cosa ne pensa il pubblico, vedremo. IMPORTANTE, caro Antonio Pirro, i tuoi annali degli editoriali sono andati drammaticamente persi nel passaggio di testimone tra me e MBF, sei pregato quindi di rispedirli se vuoi vedere la seconda puntata dei tuoi annali. Riguardo al forse più popolare fumetto italiano del momento, tale Dylan Dog, Tonetti Marco ci chiede se esistono videogiochi su di lui, effetivamente sì, esistono ben due giochi basati su questo personaggio un Adventure (carino) ed uno Shoot'em'up (vera schifezza fatta con il Seuck), pubblicati entrambi tempo fa nelle edicole dalla Systems Editoriale. Per Pennacchio Andrea, se tua mamma si rifiuta di farti comprare il disk drive è perché sicuramente non se ne intende molto sull'argomento, cerca di delucidarla sulla questione, ed a voi cari genitori vi dico una cosa, se a vostro figlio interessano i computers non cercate di frenare le loro ambizioni, il computer sta diventando sempre più popolare in tutti i campi e saperlo usare è sicuramente un vantaggio, preferite che vostro figlio da grande faccia il muratore piuttosto che il programmatore? Incredibile, ci scrive Antonucci Pasquale uno dei pochi Spectrumisti rimasti, merita almeno una citazione, riguardo poi ai giochi per Speccy, noi cerchiamo di recensirne almeno uno a numero, ma è davvero difficile, in generale comunque, tieni buone le recensioni per 64 e stai sicuro che la vesrsione per Speccy c'è sempre, ed è molto difficile trovare un gioco mal realizzato o mal convertito dato che i programmatori rimasti sullo Spectrum lo conoscono ormai a memoria. Anche questo mese mi sono goduto la razione di rsposte all'Idolo ecc. ecc. addirittura anche il mitico Fabrizio Balda ci scrive dal quel di Torino, sperando di avere ormai chiuso quel capitolo proseguiamo con "Il Genovese con parenti in Scozia" che ci dice: "per quale motivo l'affrancatura delle lettere dobbiamo pagarla noi, quando la corrispondenza serve a voi per allestire la rubbrica della posta ?" Più tirchi di così... Caro Giorgio Guerra & Company, abbiamo ricevuto la vostra fanzine Zup!, non speditene piu!, ho già 4 numeri doppi, è carina, ma basta! In ultimo voglio ringraziare quelli che per primi hanno spedito i suggerimenti per il numero 50, che, come avrete ormai letto dall'inizio della rivista, sono stati spostati nel numero 51, tra i quali Terlizzi Pierluigi di Benevento che batte tutti con addirittura due lettere e 12 suggerimenti.

MA ZZAP! E' DAVVERO BRUTTO?

Carissimi Zzappi (se non vi piace il soprannome fatemelo sapere che lo cambiamo) (non ci piace NdC.) per me Agosto è un davvero un mese terribilmente noioso, sopratutto perché non è allietato dalla lettura di Zzap! Così appena riesco ad agguantare il numero di Settembre, mi metto tranquillamente a sfogliarlo e noto subito qualche strano particolare (a dire il vero la parola strano è un po'esagerata): la copertina così come il numero precedente è dedicata ald una preview e non ad un gioco recensito (vabbè, non è poi così grave), ma sopratutto noto che un certo numero di lettori continuano a lamentarsi delle recensioni, sembra che il malcontento si stia diffondendo a macchia d'olio: davvero Zzap! E' così malridotto le recensioni sono davvero così superficiali ed inaffidabili? I redattori soffrono davvero di scarsa personalità?
Vi sembrerà strano ma io tutto questo non l'ho mai notato, anzi credo che Zzap! sia davvero l'unica rivista a trattare gli otto bit in maniera seria; le altre riviste, Ke (non è un'errore MA, era proprio scritto così NdC.) trattano otto e sedici bit assieme, presentano in maniera molto dettagliata i giochi per Amiga, St, PC, mentre per gli otto bit (leggi C64, perché Amstrad e Spectrum sono presenti solo nominalmente) inseriscono un commentino vago, se c'è abbastanza spazio nella rivista.
Bah! A volte credo che ci siano persone che si lamentano per il gusto di lamentarsi, o forse sono io che sono cieco e non mi accorgo di quello che non va, ad ogni modo non è questo che mi interessa: vi ho scritto per salutarvi, per dirvi "bentornati" come a degli amici che si riincontrano dopo le vacanze, come il primo giorno di scuola, quando tutto è un coro festoso di abbracci e di saluti, e anche il libro di Fisica ti sembra simpatico...
ANTONIO RUBINI di Roma

Questa lettera non è un caso isolato, anche se può sembrare strano, all'ondata di lettori malcontenti della rivista e pessimisti che si è avuta negli scorsi mesi, è seguita questa incredibile serie di lettere ottimiste e complimentose, non mi resta che dirvi grazie, a nome di tutti, e a quelli che la rivista non piace dico di aspettare, sono in vista grandi rinnovamenti per il prossimo numero che renderanno questa stupenda rivista ancora migliore di quanto lo sia mai stata.

CONCLUDENDO...

Arrivati alla fine della posta, e di Zzap!, c'è sempre un po' di malinconia, aspettare un'altro lungo mese prima di leggere ancora la rivista più agoniata dagli Italiani, la posta di questo mese è risultata oltretutto un po' corta per diversi motivi, trà cui l'eccessiva omogeneità degli argomenti trattati nelle vostre lettere, infatti, oltre all'inaspettata ondata complimentosa, gli altri si dividevano tutti in "Crisi degli otto bit" e "Zzap! fa pena-uccidete RP", cercate di movimentere un po' di più i vostri neuroni, in ultimo vi pregherei di non scrivere più papiri di 4 o 5 pagine, siate più concisi nelle vostre lettere, e preferibilmente, scrivete in stampatello od a macchina, forse chiedo troppo, ma vi prego di essere clementi, ho preso il posto del maestro, temporaneamente, che per fortuna tornerà, non vi rendete neanche conto che lavoro sia leggere e selezionare tutte le vostre lettere!, in ultimo, per gli assuefatti da MBF, mi ha promeso qualche lettera dall'America, quindi avremo presto sue notizie. Arrivederci, alla prossima!
Sempre al Vostro servizio

Carlo.

SONO TORNATI!
WICO®
BRAND PRODUCTS
THE BOSS
Prestazioni fantastiche ad un prezzo fantastico. Ampia manopola antiscivolo sormontata dal pulsante fuoco, per una azione super-veloce. L.35000
ERGOSTICK
Morbido, anatomico, sensibilissimo, per controllare perfettamente qualsiasi gioco. L.45000
Dutch and Dutch
RED BALL BAT HANDLE
RED BALL
Prestazioni stile sala giochi. Per una risposta fulminante con qualsiasi gioco arcade. L.49000
BAT HANDLE
Impugnatura confortevole, due pulsanti gioco selezionabili. L.49000
SUPER THREE-WAY
Personalizzabile per tutti i tipi di gioco, grazie alle tre impugnature intercambiabili. Il sistema esclusivo "Gate Lock" ti permette di selezionare 4 o 8 direzioni di comando. L.59500
Suncom TECHNOLOGIES
Distribuiti da LEADER Distribuzione s.r.l., via Mazzini 15 - 21020 - Casciago (VA) -

TEAC® MECHANISME - ART. DMF 350
PROFESSIONAL
Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga
PENNA OTTICA COMPUTER
COMMODORE C 64/128
COMPLETA DI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PNOT 154
savage®
by CABLETRONIC®
VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51
Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.
RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC
JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni
SW-DS/DD
5.25" MINI FLOPPY DISK
SW-DS/HD
5.25" MINI FLOPPY DISK
MINI AND MICRO FLOPPY DISKS
GHIBLI
LD 224
FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

RAGAZZI!

Dopo le emozioni calcistiche... tuffatevi nel frenetico divertimento dei giochi estivi...

OVER the NET

Possibilità di gioco, da 1 a 4 giocatori (4 joysticks) con la speciale interfaccia brevettata da Genias.

Sulle soleggiate spiagge, da Rimini a Miami Beach, l' incandescente azione del Beach Volley per il più entusiasmante simulatore sportivo arcade della stagione.

FANTASTICO!!

Prossimamente disponibile per tutti i formati

Distribuito in esclusiva per l' ITALIA da:

SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA
Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

Only for your Amiga

E' TORNATO... PER PROTEGGERE
GLI INNOCENTI
ROBOCOP 2™
ROBOCOP TM & © ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.
DAL FILM OMONIMO, UNO SHOOT-EM-UP
RICCO DI AZIONE E SUSPENSE TRA BREVE
SUL TUO HOME COMPUTER.
Il seguito di ROBOCOP: continuano le vicende di un
poliziotto-androide, ora impegnato a fermare il dilagare
di una micidiale droga e ad annientare una copia di se
stesso, costruita per fini malvagi .
LEADER
DISTRIBUZIONE
C64 · AMSTRAD su cartuccia
SPECTRUM · AMIGA · ATARI ST
ocean